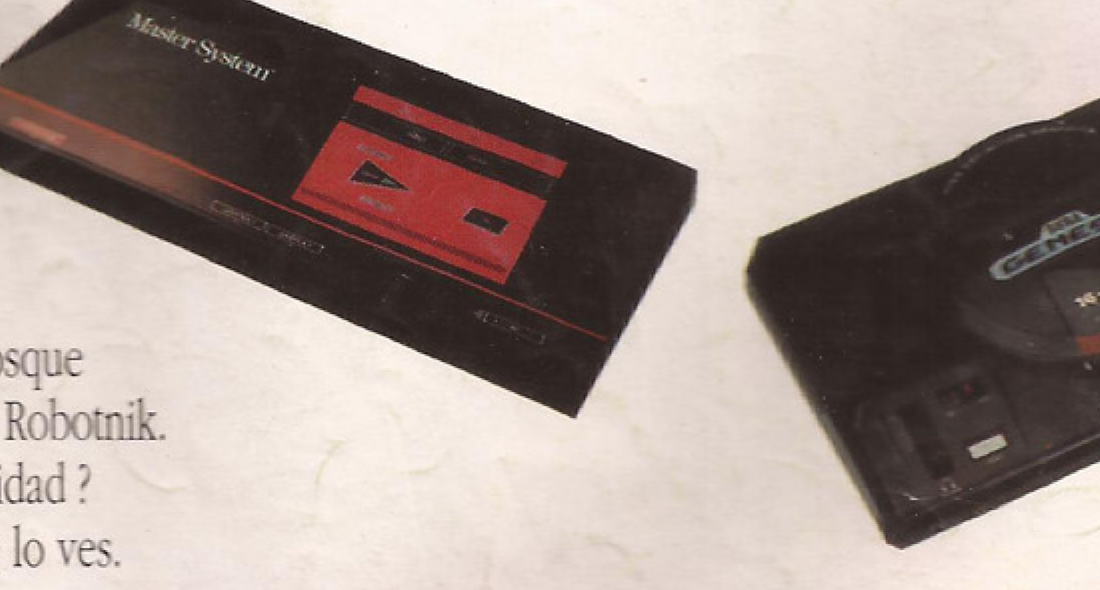

ACTION GAMES
LA BIBLIA DEL VIDEOGAME
Rep. Argentina AÑO 1
EDITORIAL QUARK
SUPER NES
PRINCE OF PERSIA
AYRTON SENNA'S
SUPER MONACO GP2
LOS MEJORES VIDEOGAMES
TOP TEN '92
ACTION GAMES
TOP SECRET
NINTENDO
MASTER

CHAU!

Llegó el Puerco-Espín Supersónico que nadie puede detener...



Super veloz y divertido, Super Sónico.
El juego de mayor suceso en el mundo entero
llega a la Argentina para tu Master System,
Megadrive o Game Gear.
Sonic tendrá que atravesar unas pantallas increíbles con
una velocidad supersónica para liberar a sus amigos del bosque
que fueron transformados en robots por el despiadado Dr. Robotnik.
¿ Creés que estás listo para vivir esta aventura a toda velocidad ?
Sonic es lo más rápido que verás en videojuegos, si es que lo ves.



GAMELAND S.A Distribuidor de Sega para Argentina

Tucumán 509, piso 1º (1049) Buenos Aires - Tel/Fax 325-7093/94



START





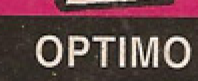
Action Games: La Biblia del Videogame. Es la revista en la cual podés encontrar los últimos juegos que aparecieron en nuestro país y en el mundo. La que te ofrece más concursos y más premios. La más confiable porque al hablar de todas las máquinas no se pega con ninguna. La más jugada. La primera revista de videogames que salió en Argentina. La que vos convertiste en la Nº 1. ACTION GAMES, gana porque juega junto a vos.

AÑO 1 - Nº 7
DICIEMBRE 1992
EDITORIAL QUARK

Este es el código de puntaje que utilizamos







ACTION GAMES

DOS POSIBILIDADES PARA LA MISMA

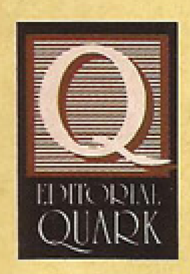
Bit Argentina te presenta estos video juegos familiares de última generación con la avanzada tecnología de Microgenius. Además tenés más de 400 variantes de juego y los accesorios más increibles. Linea de video juegos Bit, los únicos con 6 meses de garantía escrita.



SUPER BITGAME

La más sólida y sofisticada máquina de video juegos. Con conector de cartridges con cortina protectora y botón expulsor, doble entrada de joysticks y accesorios. Más dos joysticks de robusto diseño con SELECT, START e inclusive SALIDA PARA AURICULARES.

CAPITAL: **Bitgame Club:** Cabello 3669 y Av. Independencia 3457 - **J.F.S. Computacion:** La Pampa 4870 - **Los Pitufos:** Azara 720 - **Real Time:** Av. Santa Fe 2450 Loc. 93 - **Club Taku:** Av. Cabildo 2280 Loc.
Centergames: Elcano 2721 (José Hernández y Vidal) - **Intermod:** Av. Rivadavia 11400 Loc. 63 y 82 - **Video Club Szteimberg:** Av. Pueyrredón 1817 y Arenales 3638 - **Gamemania "1":** Quintino Bocayuva
Gamemania "2": Tucumán 2111 - **Jugueterias El Duende Azul:** Av. Santa Fe 1355 y 1499, Florida 625 y Galerías Pacífico - **Nadeshvla:** Av. Rivadavia 5206 y 6818 - **Game Parque Club:** Nogoyá 3103 - **Pach**
Todo: Av. Pueyrredón 140 Loc. 71 -- **GRAN BS. AS.:** **Tetris Club:** Rivadavia 336 Loc. 10, Quilmes - **Fila "1" Video Club :** Av. San Martín 1975, Caseros - **Centergames:** Av. Santa Fe 2166 Loc. 38, Martín
Real Time: Laprida 165 Loc. 31, Lomas de Zamora - **Los Pitufos Avellaneda:** Belgrano 2465, Avellaneda - **Los Pitufos Lanus:** O' Higgins 1804, Lanús - **Los Pitufos Temperley:** Churrinche 3024 Bº San Jo
Temperley - **Los Pitufos Solano:** Calle 844 Nº 2649 Loc. 7, Solano - **Ramos Game:** San Martín 45, Ramos Mejía - **The House Games:** Av. Noguera y Libres, San Antonio de Padua -



Azcuenaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

Editor Elio Somaschini

Director Claudio E. Veloso

Publicidad Juan C. Botana

Distribución Capital
Mateo Cancellaro e hijo

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Santa Magdalena 541 - Capital

Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

Fotocromía Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

Impresión Editorial Antártica S.A. - Chile

ACTION GAMES es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **AÇAO GAMES** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **AÇAO GAMES**

AÑO 1 - Nº 7 - DICIEMBRE 1992





ACTION GAMES

T E D E S E A

F E L I C E S
F I E S T A S

TOP TEN

2243 GAMEMANIACOS ELIGIERON ESTO

FAMILY

1º SUPER MARIO III
2º BATTLETOADS
3º LOS PICAPIEDRAS
4º THE SIMPSONS I
5º THE SIMPSONS II
6º STREET FIGHTER II
7º TORTUGAS NINJA III
8º STAR WARS
9º BATMAN I
10º ROBOCOP II

NINTENDO

1º SUPER MARIO III
2º THE SIMPSONS I
3º THE SIMPSONS II
4º BATTLETOADS
5º TORTUGAS NINJA III
6º DOUBLE DRAGON II
7º ADVENTURE ISLAND
8º TORTUGAS NINJA II
9º LA SIRENITA
10º LOS PICAPIEDRAS

MASTER SYSTEM

1º GOLDEN AXE
2º SONIC
3º RAMBO III
4º DOUBLE DRAGON II
5º G.P. MONACO
6º SPIDER MAN
7º SHADOW DANCER
8º PAPER BOY
9º ASTERIX
10º CASTLE OF ILLUSION

PC

1º PRINCE OF PERSIA
2º MONKEY ISLAND
3º PREHISTORIK
4º DOUBLE DRAGON II
5º INDIANA JONES III
6º TETRIS I
7º DRAGON'S LAIR
8º INDIANAPOLIS 500
9º MANIAC MANSION
10º CASTLE OF WOLFENSTEIN

ACTION GAMES '92

JUEGOS COMO LOS MEJORES DE 1992

2243 VOTOS

RECIBIDOS TELEFONICAMENTE EN 5 MESES

207 PREMIOS

ENTREGADOS A LOS GANADORES

- **100 Cartuchos de FAMILY GAME** Gentileza de Bit Argentina
- **5 Consolas MASTER SYSTEM II** Gentileza de Gameland S.A.
- **2 Consolas NINTENDO** Gentileza de Space Station
- **100 Juegos de PC** Gentileza de Enano Soft

Los 2243 votos fueron recibidos telefónicamente por el tel. 951-6239 (solamente los días hábiles de 17 a 18hs.) desde el 4-8-92 hasta el 13-11-92.
Agradecemos la colaboración de todos los lectores que con su voto realizaron este ranking. Sin ellos, ningún top ten puede ser auténtico.
Destacamos el apoyo que nos proporcionaron las empresas arriba mencionadas para premiar a los ganadores.

PRINCE OF PERSIA

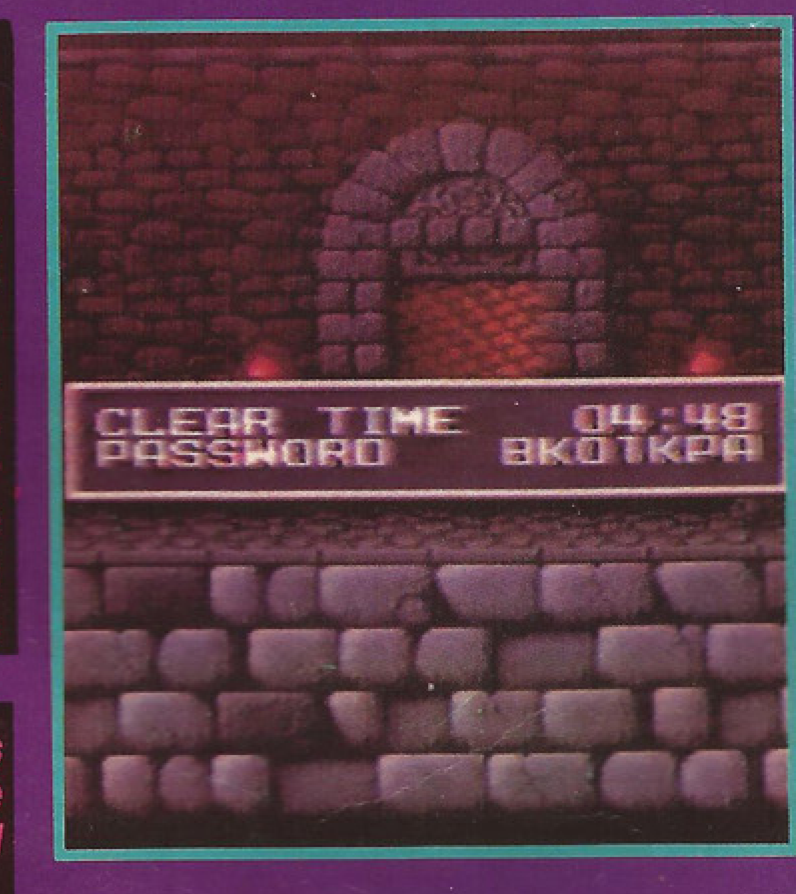
Visir Caradura

El juego preferido por nueve de cada diez game-maníacos de PC hace su entrada triunfal en Super NES. Prince of Persia es lo más. Exige un alto grado de habilidad, espíritu observador y razonamiento rápido. Los gráficos son monstruosos y el movimiento de los personajes, tan bueno que hasta parecen de dibujos animados. En todo esto, la versión para el Super NES se parece mucho a la de PC. Las diferencias están en el número de las fases (20 entre todas) y la duración del juego, que es de 120 minutos.

La historia comienza el día en que el sultán de Persia sale de viaje. El traicionero visir del reino resuelve, con el mayor caradurismo, apoderarse del trono y adueñarse de todo. La audacia del villano llega al punto de exigir que la princesa se case con él... o muere. Para empeorar la situación de la chica, la pescan coqueteando con un simple plebeyo en los jardines del palacio. El pobre flaco recibe una paliza y es arrojado a las mazmorras, pero consigue huir y resuelve enfrentar al visir para salvar a su enamorada de la muerte. Y ahí el juego empieza a ponerse bueno.

Cuenta Regresiva

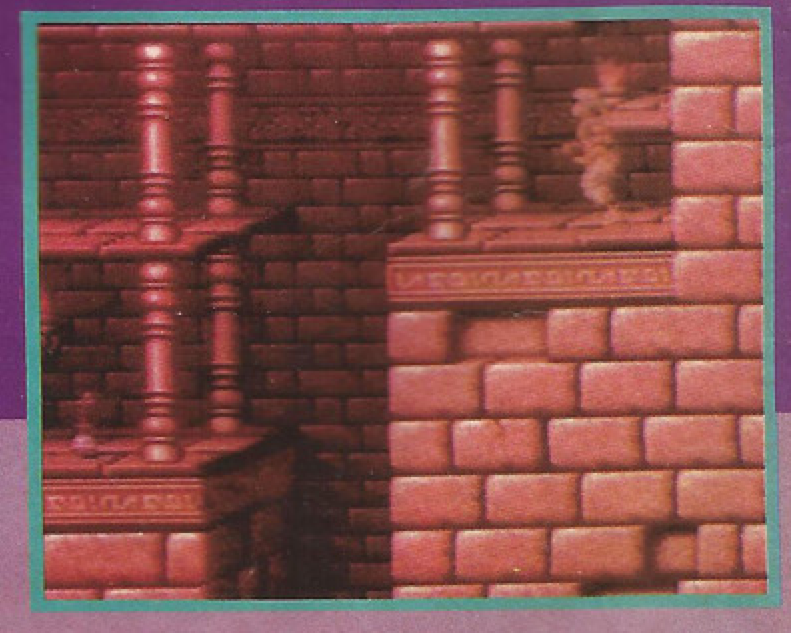
El visir ha dado un plazo de 120 minutos a la princesa para que decida si prefiere el casamiento o la muerte. Es justamente ese tiempo el que vos tenés para completar el juego. El número de vidas es ilimitado. Por cada fase que completás, recibís un "password" (contraseña). Al usar esta seña, volvés a la fase en que paraste con la misma situación: número de puntos y nivel de energía.



El juego te muestra en cuánto tiempo terminás cada fase y te da un "password" para usar en ese momento. Atención: repetí la fase hasta bajar el tiempo y usá la nueva contraseña para continuar.

Ladrillos Sueltos

El laberinto del castillo está lleno de trampas. Las más comunes son los ladrillos sueltos. Cada vez que vas por un lugar desconocido, pisá con cuidado o da pequeños saltos en el mismo lugar para ver si hay ladrillos sueltos cerca.

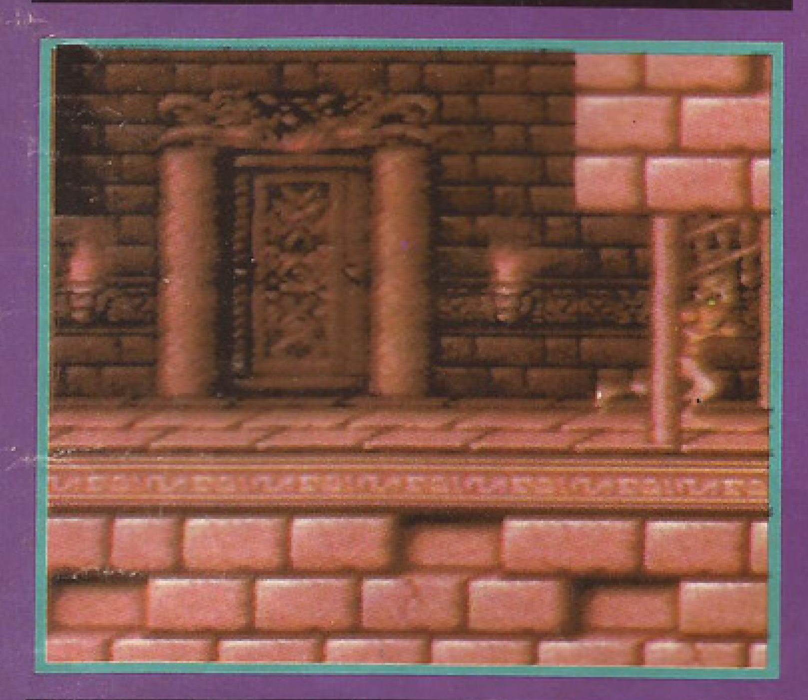


Donde hay ladrillos sueltos puede haber pasajes secretos. Saltá y tocá el piso superior con las manos para hacerlos caer.

NO TE ENGAÑES CON EL TIEMPO. SI SUPERAS EL LIMITE DE 120 MINUTOS, IGUAL PODES LLEGAR HASTA EL FINAL DEL JUEGO. PERO NO VAS A PODER SALVAR A LA PRINCESA...

Portones

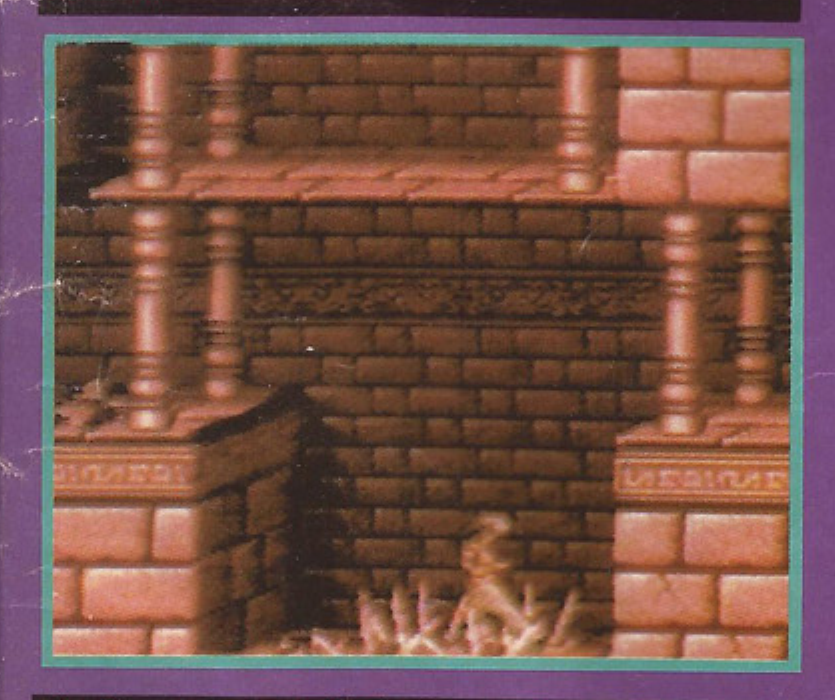
Para accionar los portones "automáticos" que te cierran el camino, buscá un ladrillo móvil por ahí cerca. Pisalo y corré para atravesar el portón, que se cierra rápidamente.



Verificá siempre si hay algún ladrillo suelto encima del que abre el portón. Tirando el de arriba sobre el de abajo, el pasaje quedará siempre abierto.

Guillotinas y Lanzas

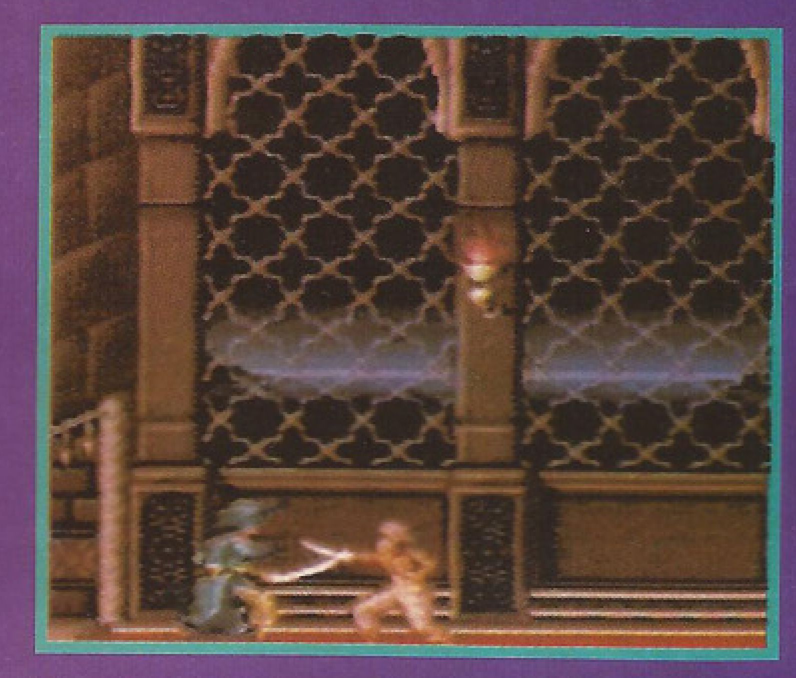
De repente, te encontrás con una amenazante guillotina que ocupa todo el pasaje. Para esquivarla acercate bien y atravesala en el momento en que empieza a abrirse. Y para no ser atravesado por las lanzas que brotan desde abajo, prestá atención a los agujeritos en el suelo.



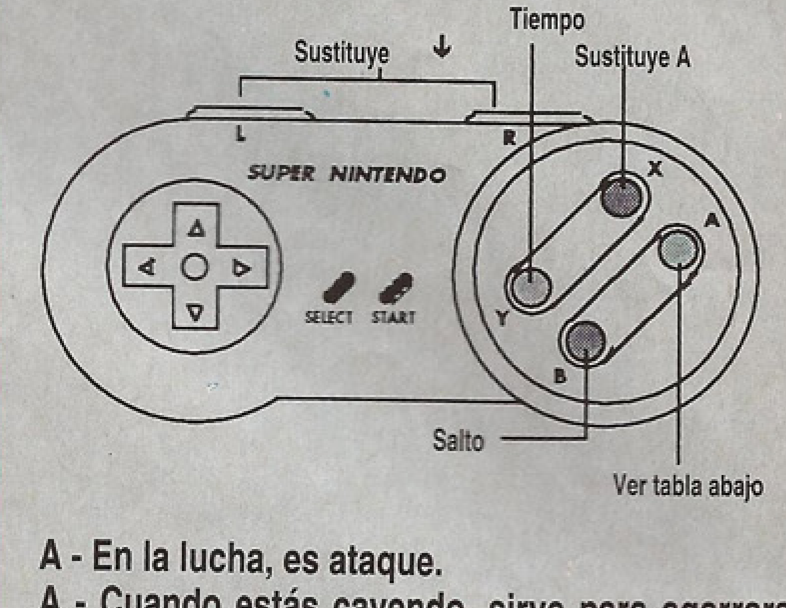
Podés pasar entre las lanzas sin lastimarte. Basta con avanzar despacito.

Luchas

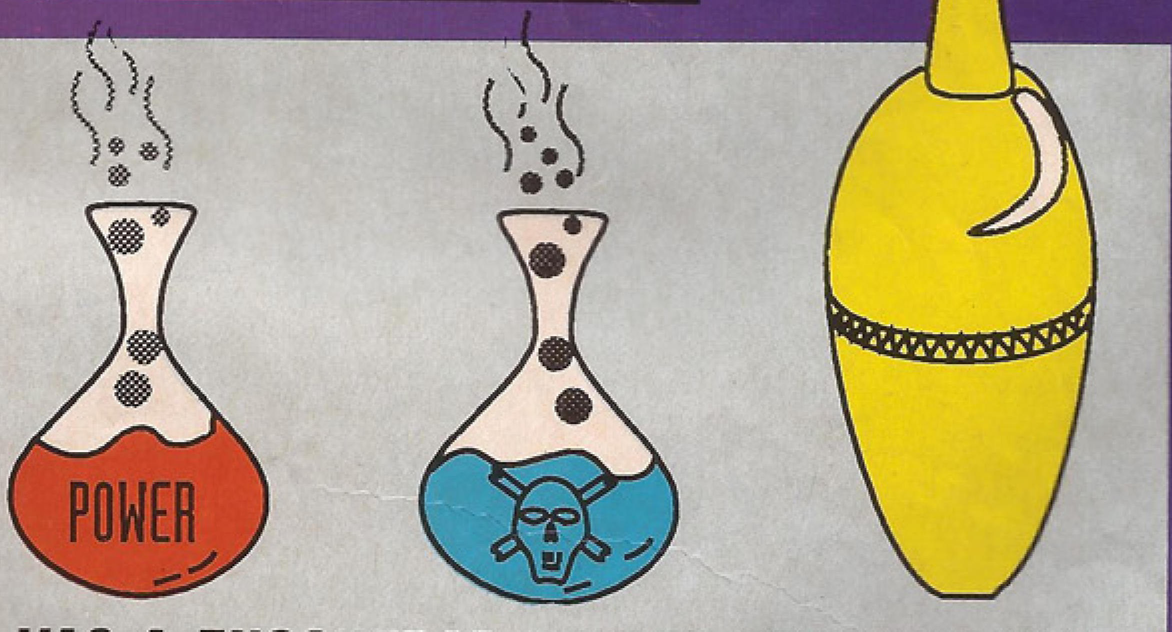
En algunas partes de las fases vas a encontrar a guardias del castillo. No te acerques a ellos muy rápido, sino tu personaje no tendrá mucho tiempo para sacar la espada y podrá recibir un golpe fatal del enemigo. Usá el Direccional hacia el lado en que está el adversario y el botón A para atacar. Para defenderte, usá el B.



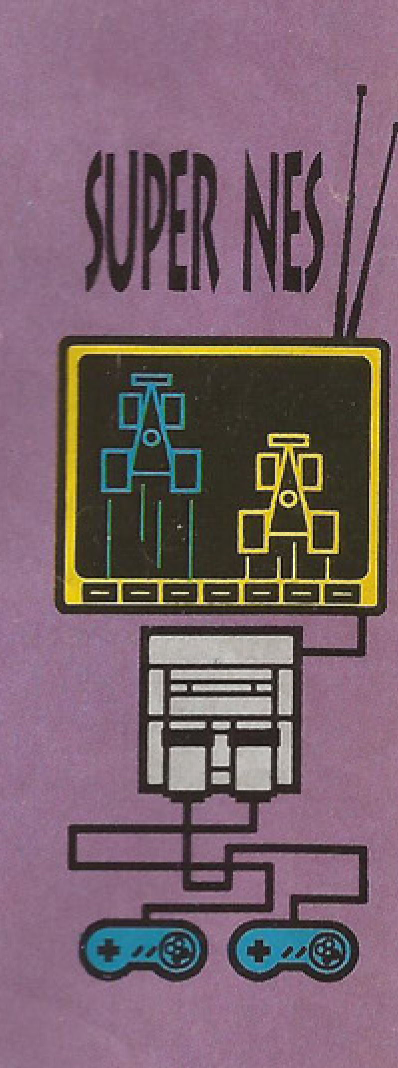
El mejor momento para atacar es cuando las espadas se cruzan. Sé rápido y no des descanso al enemigo.



A - En la lucha, es ataque.
A - Cuando estás cayendo, sirve para agarrarse de los bordes.
A + ↑ - Salta y agarra.
A + (← o →) - Anda despacio.
↓ + A - Baja plataformas. Apretá con el personaje de espaldas.
A - Presionado frente a un objeto, sirve para agarrarlo.



VAS A ENCONTRAR VARIOS FRASCOS CON POCIONES DESPARRAMADOS POR LAS FASES. EL FRASCO CON EL HUMITO ROJO ES BUENO: RESTAURA ENERGIAS. EL QUE TIENE HUMITO AZUL CONTIENE UNA POCION VENENOSA QUE TE QUITA ENERGIAS. Y EL GRANDE AUMENTA TU MEDIDOR DE ENERGIAS.





PRINCE OF PERSIA TIENE NADA MENOS QUE 20 OPCIONES MUSICALES. LO FANTASTICO ES QUE PODES CAMBIAR LA BANDA SONORA CUANDO QUIERAS. EN CUALQUIER MOMENTO DEL JUEGO, APRETA START Y SEGUI PRESIONANDO MIENTRAS APRETAS ENSEGUIDA EL SELECT.

PRINCE OF PERSIA
Masnya



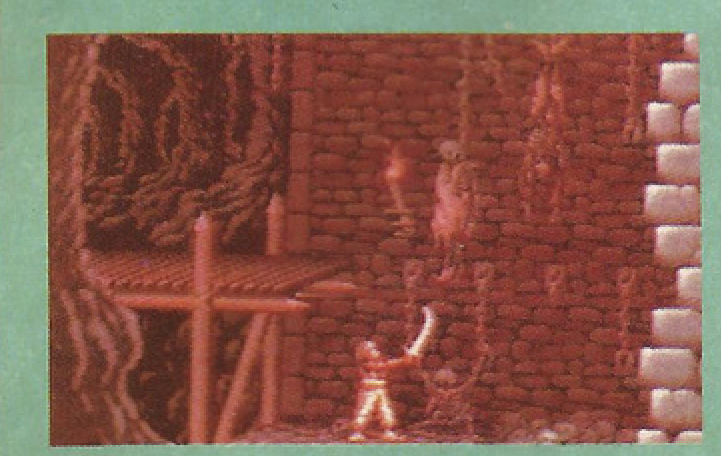


GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

ALGUNOS SECRETOS DE LAS FASES

Fase 1

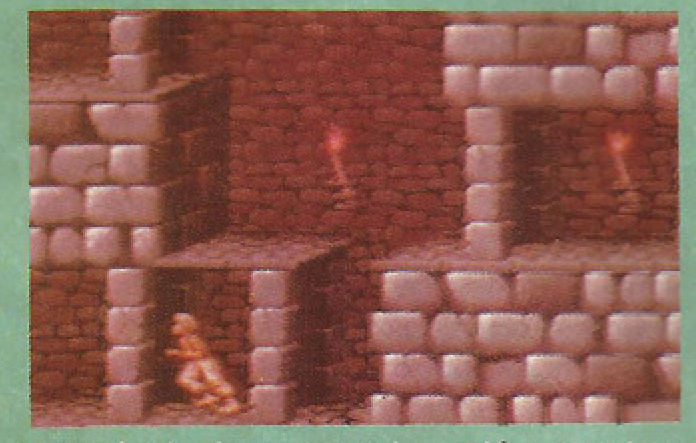
Te van a obligar a seguir por el lado izquierdo. Revisá todo hasta llegar bien abajo. Hay una espada: ¡agarrala!



Sin la espada no podés seguir adelante.

Fase 2

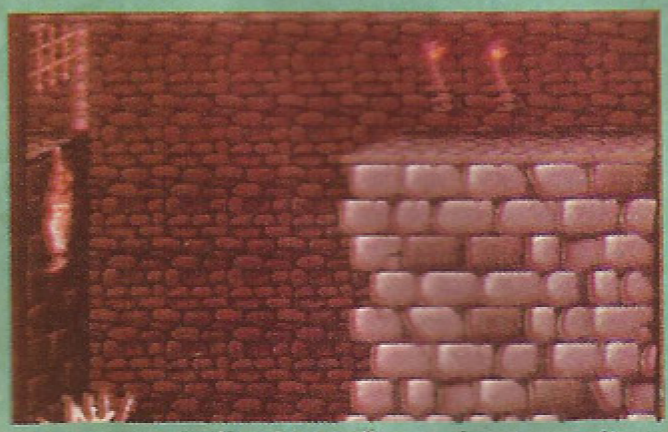
Aquí está el primer frasco grande, de esos que aumentan tu energía. Hay dos pociones más de energía por ahí cerca. Sólo hay que seguir hacia arriba.



Además del frasco grande, podés encontrar varios pasajes secretos.

Fase 3

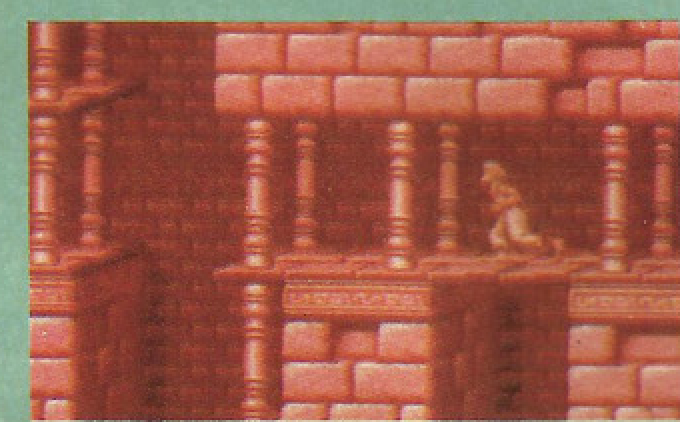
Por abajo y a la derecha, podés encontrar un vaso plateado. Para salir de este lugar, escalá el paredón hasta arriba y no tengas miedo: saltá hacia la derecha. En la última plataforma hay un ladrillo que abre un portón ahí enfrente. Cuando lo pisás, salí a toda velocidad hacia la izquierda. Vas a cruzar el portón ya casi cerrado.



Para pasar bajo el portón tenés que saltar, agarrarte del borde y pasar rápidamente. Tenés el tiempo justito.

Fase 4

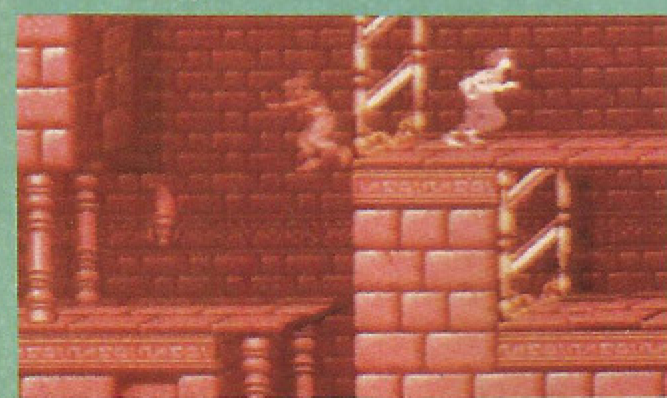
Después que enfrentás al principal guardia de la fase, seguí hacia adelante y hacia abajo. Entrá en el segundo agujero. Es el camino más corto hacia la puerta del final de la fase.



Siguiendo por ese camino, también vas a encontrar el ladrillo que abre la puerta del final de la fase.

Fase 5

Mucha gente se queda sin saber cómo pasar por el espejo. Es fácil: tomá bastante distancia, salí a toda velocidad y saltá contra él.



Al cruzar el espejo, el personaje se separa de su alma. Vas a ver lo que pasa después con ella...

Fase 6

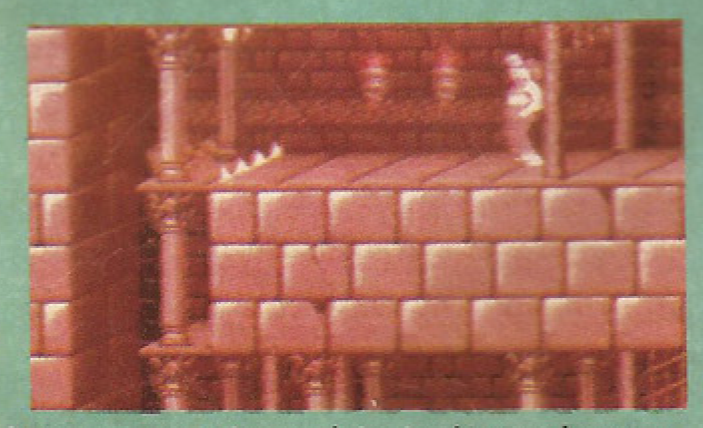
Iniciá la exploración de la fase por arriba y por la izquierda, y vas a encontrar otro frasco grande. Para alcanzarlo, colgate del borde más cercano.



El lugar del frasco parece no tener salida. Pero la plataforma de la izquierda tiene una pared secreta.

Fase 7

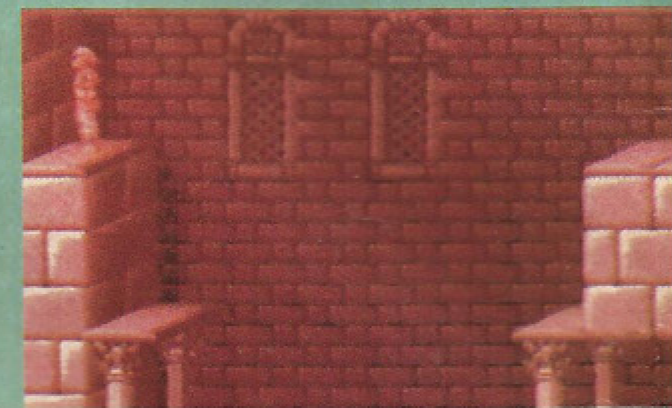
Esta es la fase más larga y complicada hasta ahora. Aquí también el alma aparece: correrá delante tuyo y tomará el frasco grande.



No se gana nada con intentar hacer algo contra el alma, ya que ella siempre escapará. Sólo al final del juego podés ajustar cuentas con ella.

Fase 8

Tomando por la izquierda, encontrás un paredón. Escalalo hasta arriba y forzá el pasaje hacia la izquierda. La pared de este lado es falsa y te lleva a un frasco grande más.



Para bajar el paredón no tenés que saltar. El truco es bajar plataforma por plataforma, con paciencia.

Fase 9

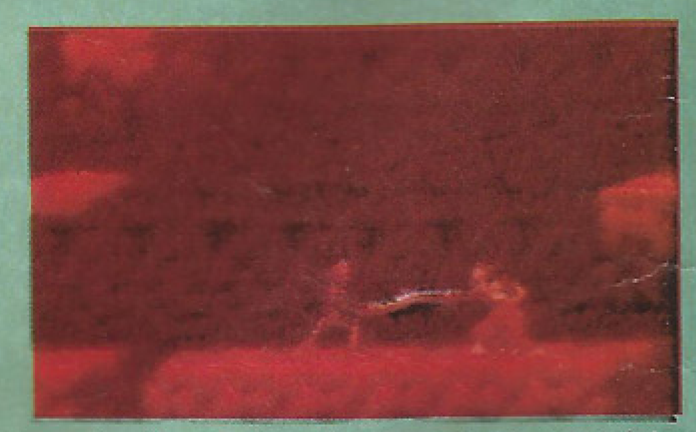
Aquí, la novedad son unas alfombras rodantes muy traicioneras. No intentes colgarte de ellas. Quedate bien en la puntita de la alfombra cuando necesites saltar hacia otro lado. La sorpresa de la fase es tu salida.



Para pasar a la próxima fase, tirate en ese agujero y apretá el botón A para agarrarte de la plataforma de abajo.

Fase 10

Esta fase infernal no podía estar habitada por otra cosa que por esqueletos. Aunque los derrotes, ellos resucitan. Lo mejor es tirarlos hacia abajo.



La mejor forma de enfrentar a este esqueleto es cambiar de lugar con él y empujarlo al pozo de lava ardiente.

TODO ESTO ES SOLAMENTE LA MITAD DEL JUEGO. EN LAS PROXIMAS EDICIONES TE VAMOS A DAR TRUCOS PARA LAS OTRAS FASES. ¡BUENA SUERTE!

CLUB BITGAME



Asociate y ganá...

...participando gratuitamente de:

• Sorteos • Competencias • Descuentos en la compra de máquinas, accesorios y juegos • Información sobre videojuegos

Para asociarte al Club Bitgame solamente tenés que completar los dos cupones que están abajo. Uno de ellos te servirá como carnet y podrás utilizarlo para obtener descuentos y promociones de los distribuidores de Bit Argentina. Al otro, lo tendrás que remitir a Bit Argentina, con lo cual comenzarás a participar de sorteos y competencias, además de recibir todo tipo de información referida al club. Te recordamos que la inscripción y participación en el club es totalmente gratuita.

Carnet para el Socio



CLUB BITGAME

Foto

Nombre y Apellido..

....

Documento Nº...

Recortarla y plastificala para que no se te deteriore

CLUB BITGAME

Nombre y Apellido..

....Fecha de nacim:...../......./.....

DNI..Tel:.............................

Dirección:..

...................CP.................Localidad:...............................

....Prov:..................................

Recortala y enviala a Bit Argentina

CLUB BITGAME



Asociate y ganá...

COMERCIOS ADHERIDOS

CAPITAL: Bitgame Club: Cabello 3669 - **J.F.S. Computacion:** La Pampa 4870 - **Los Pitufos:** Azara 720 - **Real Time:** Av. Santa Fe 2450 Loc. 93 - **Video Club Taku:** Av. Cabildo 2280 Loc. 103 - **Centergames:** Elcano 2721 - **Intermod:** Av. Rivadavia 11400 Loc. 63 y 82 - **Video Club Szteimberg:** Av. Pueyrredón 1817 y Arenales 3638 - **Gamemania "1":** Quintino Bocayuva 61 - **Gamemania "2":** Tucumán 2111 - **Jugueterias El Duende Azul:** Av. Santa Fe 1355 y 1499, Florida 625 y Galerías Pacífico - **Nadeshvla:** Av. Rivadavia 5206 y 6818 - **Parque Game:** Nogoyá 3103 - **GRAN BS. AS.: Tetris Club:** Rivadavia 336 Loc. 10, Quilmes - **Video Club Fila "1":** Av. San Martín 1975, Caseros - **Centergames:** Av. Santa Fe 2166 Loc. 38, Martínez - **Real Time:** Laprida 165 Loc. 31, Lomas de Zamora - **Ramos Game:** Bmé. Mitre 82 Galería Colonial Loc. 8, Ramos Mejía - **Los Pitufos Avellaneda:** Belgrano 2465, Avellaneda - **Los Pitufos Lanus:** O' Higgins 1804, Lanús - **Los Pitufos Temperley:** Churrinche 3024 Bº San José, Temperley - **Los Pitufos Solano:** Calle 844 Nº 2649 Loc. 7, Solano. - **The House Games:** Av. Noguera y Libres, San Antonio de Padua.

Cupón para Bit Argentina

Carnet para el Socio

Recortá este cupón y envialo a:

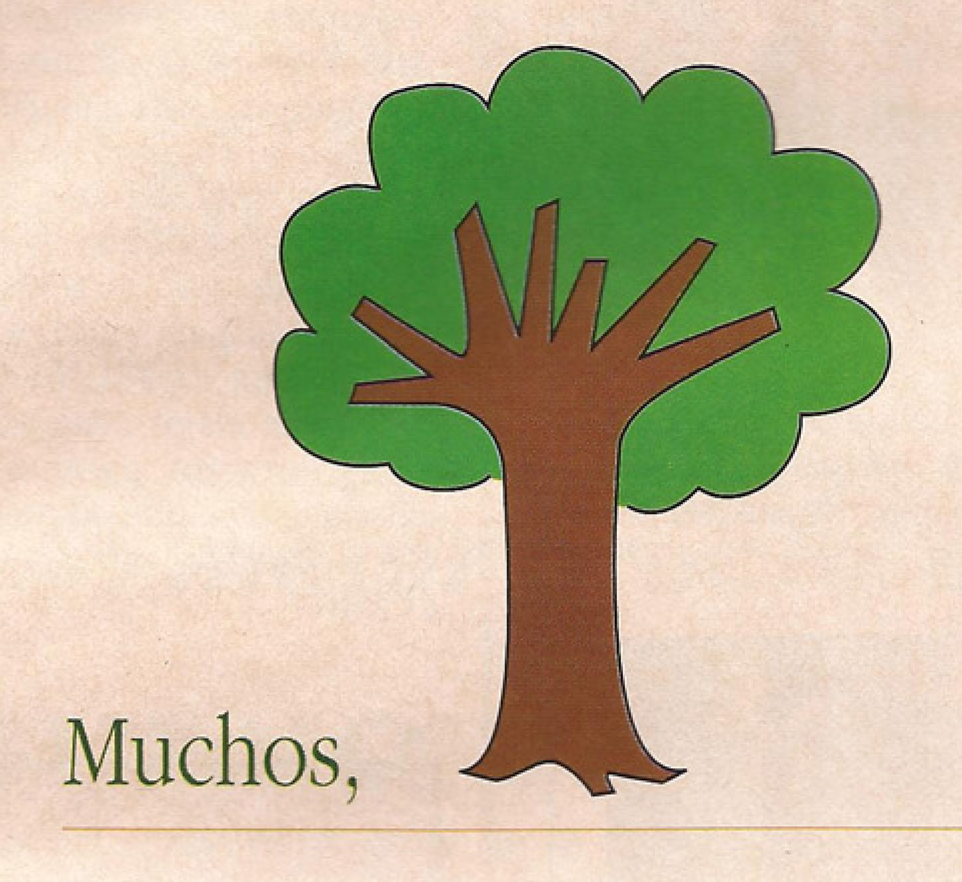
CLUB BITGAME
de BIT ARGENTINA
Av. Independencia 3485
(1225) Capital Federal

CLUB BITGAME Comercios Adheridos

CAPITAL: Bitgame Club: Cabello 3669 - **J.F.S. Computacion:** La Pampa 4870 - **Los Pitufos:** Azara 720 - **Real Time:** Av. Santa Fe 2450 Loc. 93 - **Video Club Taku:** Av. Cabildo 2280 Loc. 103 - **Centergames:** Elcano 2721 - **Intermod:** Av. Rivadavia 11400 Loc. 63 y 82 - **Video Club Szteimberg:** Av. Pueyrredón 1817 y Arenales 3638 - **Gamemania "1":** Quintino Bocayuva 61 - **Gamemania "2":** Tucumán 2111 - **Jugueterias El Duende Azul:** Av. Santa Fe 1355 y 1499, Florida 625 y Galerías Pacífico - **Nadeshvla:** Av. Rivadavia 5206 y 6818 - **Parque Game:** Nogoyá 3103 - **GRAN BS. AS.: Tetris Club:** Rivadavia 336 Loc. 10, Quilmes - **Video Club Fila "1":** Av. San Martín 1975, Caseros - **Centergames:** Av. Santa Fe 2166 Loc. 38, Martínez - **Real Time:** Laprida 165 Loc. 31, Lomas de Zamora - **Ramos Game:** Bmé. Mitre 82 Galería Colonial Loc. 8, Ramos Mejía - **Los Pitufos Avellaneda:** Belgrano 2465, Avellaneda - **Los Pitufos Lanus:** O' Higgins 1804, Lanús - **Los Pitufos Temperley:** Churrinche 3024 Bº San José, Temperley - **Los Pitufos Solano:** Calle 844 Nº 2649 Loc. 7, Solano. - **The House Games:** Av. Noguera y Libres, San Antonio de Padua.



Muchos sabemos dibujar un árbol



Muchos, también, sabemos pintarlo

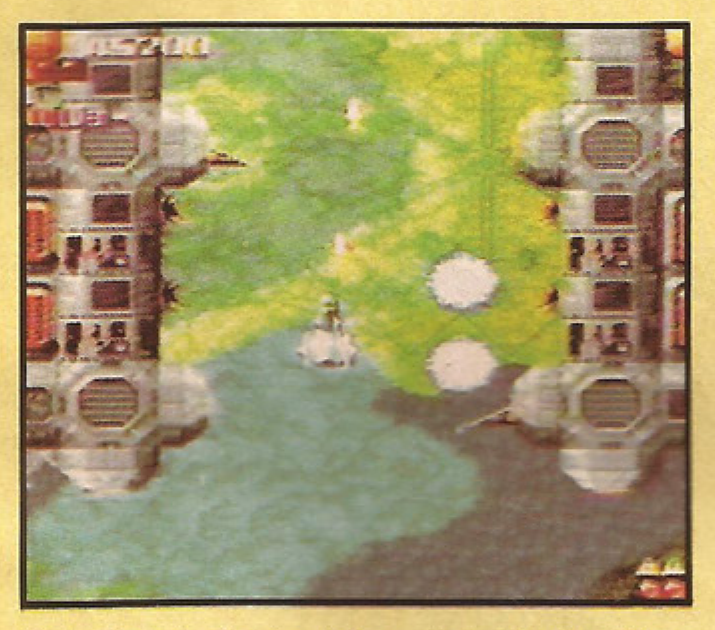


Pero... Cuántos sabemos cuidarlo ?

ACTION GAMES *Por una vida sin Game Over*

SUPER ALESTE

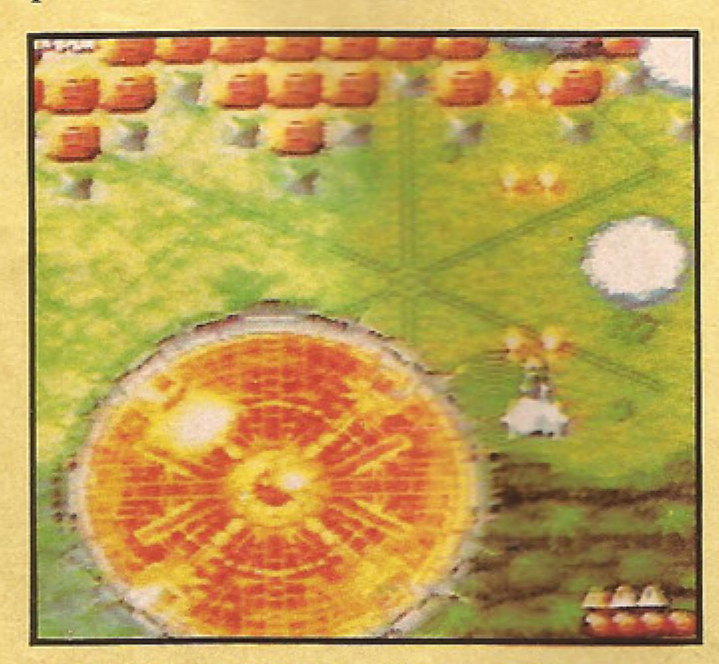
Combate espacial de primera línea, este juego desborda acción, efectos visuales y sonoros. En total son 12 etapas de scroll vertical, llenas de enemigos. Tu nave tiene una característica interesante: la velocidad de la misma puede ser aumentada de acuerdo con las necesidades de cada fase. Basta apretar Select en cualquier momento del juego.



Para tirar hacia los lados, girá el botón Direccional hacia el lado que quieras tirar.

Muchas bombas

A lo largo de las etapas vas a tener oportunidad de agarrar armas, bombas, ítems reenergizantes y poderes especiales. Sólo de bombas, tenés ocho opciones: elegí la número 4, que es la mejor. Cuando sos alcanzado, perdés los ítems acumulados.



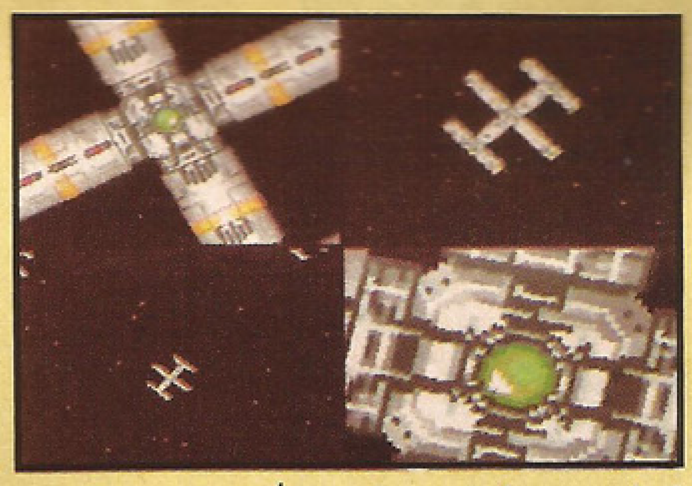
Agarrá las bolitas amarillas y verdes que aparezcan. Aumentan tu poder de fuego.

Jefes fáciles

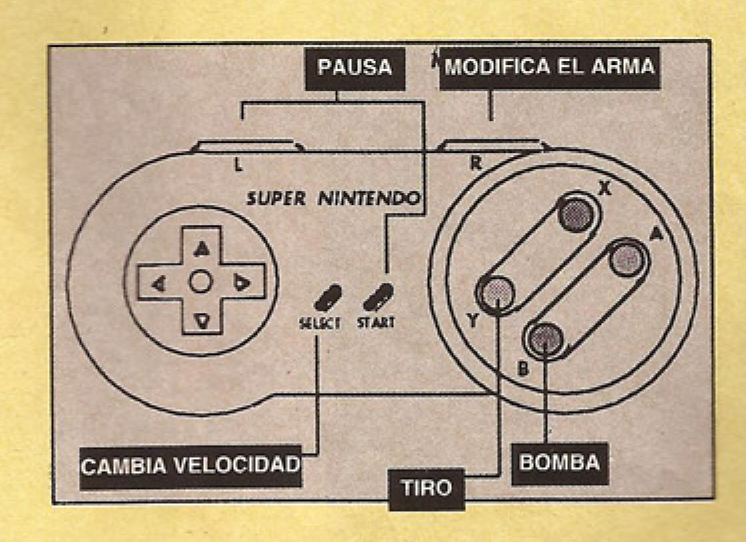
El juego tiene jefes relativamente fáciles y otros más "pesados". Para enfrentarlos, es bueno usar siempre una velocidad rápida. Y tener bombas, muchas bombas.



Este es el primer jefe. Aumentá la velocidad de la nave y destruí primero los cañones laterales.



Podés quedarte jugando con el zoom de la nave. Este modo está disponible en el menú de opciones.



SUPER ALESTE/Compile			
Espacial		1 Jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

BATTLE BLAZE

Al que se copa con juegos del tipo **Street Fighter**, tiene aquí una opción más en las artes de dar golpes y patadas. Aunque tiene la mitad de la memoria del **Street** (apenas 8 mega) y bastantes menos fases (cinco en total), **Battle Blaze** es un juego que trae una buena variedad de golpes.

Siguiendo la nueva tendencia entre las versiones de juegos de lucha, los personajes y jefes tienen un nombre diferente en cada país de origen. En la versión norteamericana, que saldrá hacia el final del año, los personajes serán bautizados con otros nombres.

Jugando solo, se actúa con el personaje principal: Faud, gladiador que maneja una espada. El segundo jugador puede elegir cualquier otro personaje. Para los gamemaníacos más enloquecidos, que adoran sacarle chispas al joystick, vale un aviso: el juego es fácil.

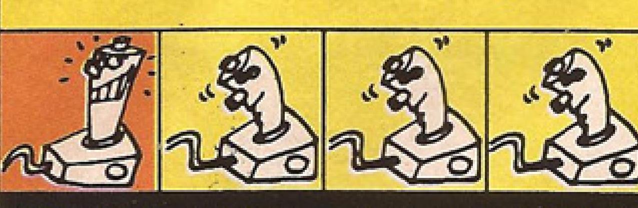


Apretá Select + Start en la pantalla de presentación para encontrar un modo de opción que seleccione el nivel de dificultad.

OTROS PER

SHAZZER (LOBIZON)
Tiene poderes mágicos, es capaz de transformarse en lobo.

FILEA (MUJER)
Maneja dos cuchillos con mucha habilidad y también hace magias.



MOVIMIENTOS DE FAUD

B + ↓	Zancadilla
Y + ↓	Golpe rasante de espada
B, ↓ + Y	Revolear la espada
B, ↑ + Y	Patada voladora giratoria



El jefazo del juego es Gliformoth. Su golpe más peligroso es cuando tira a su adversario hacia arriba, salta enseguida y golpeá a su pobre víctima cuando todavía está cayendo. El truco es enfrentarlo sin acercarse mucho.

SONAJES

GUSTOFF (FIERA)
Usa una maza como arma. Sus golpes son poderosísimos.

WERLECK (BARBARO)
Su arma es una espada enorme. Y también hace magias.

SPACE FOOTBALL

Mezcla de fútbol norteamericano con lucha espacial, **Space Football** es un deporte futurista en el que dos competidores corren por el campo a bordo de la propia nave. Los efectos alucinantes de rotación de las imágenes aumentan la sensación de estar piloteando una nave y dejan mareados a muchos jugadores. Los partidos tienen tiempo limitado.



Apretá Select para entrar en la pantalla de opciones. Usá los direccionales para elegir el nivel de dificultad y los adversarios. En esta pantalla pueden ser digitados passwords para seleccionar una etapa.

LOCALIZA PELOTA
SUPER NINTENDO
GIRA HACIA LOS LADOS
TIROS
HACIA ATRAS
HACIA ADELANTE

Cuando estés perdido, apretá ↑ y la mira localiza la pelota automáticamente

Tocando la pelota

La pelota (hoverball) tiene movimientos propios y hace bailar a los jugadores. Para agarrarla, es necesario encuadrarla en la mira de la nave y rumbear rápidamente en dirección al arco amarillo que también se la pasa bailando por el campo. Pero no podés agarrar la pelota por mucho tiempo: es rebelde, se te escapa después de algunos segundos y además le quita un poquito de energía a tu nave.

Ojo con el ladrón

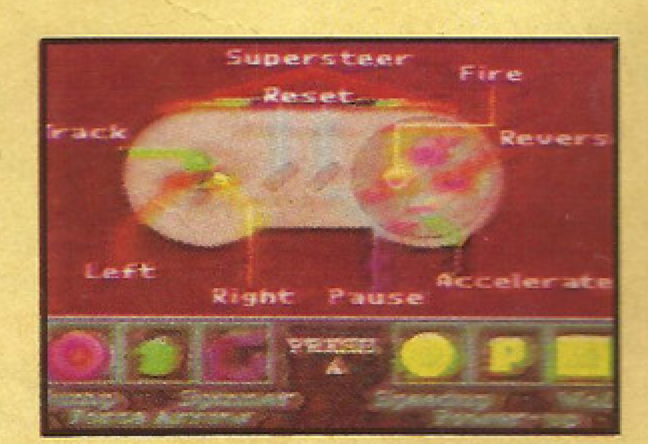
Con los tiros vos podés forzar al adversario a largar la pelota, arruinando su jugada. De la misma forma, el adversario no te va a dejar tranquilo... está atento para esquivar sus tiros. El jugador alcanzado no sólo pierde la posesión de la pelota, sino también un poco de energía.



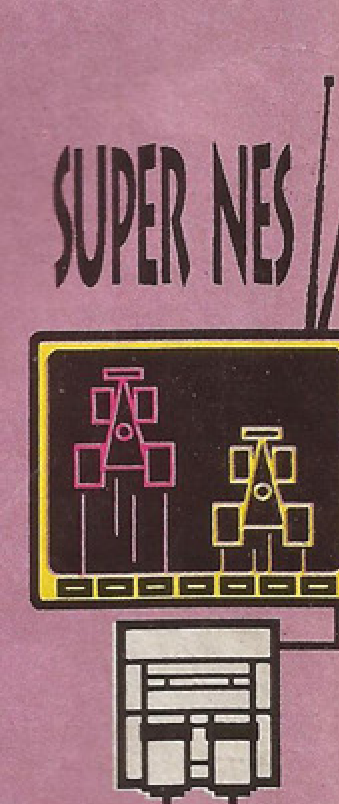
Si la pelota está en un lugar de difícil acceso, empujala con tus tiros hasta un lugar donde puedas agarrarla.

Trampas

Los campos son grandes y llenos de trampas. La flecha (Arrow) no deja a las naves avanzar en sentido contrario. El remolino (Spin) las hace girar. La pared (Wall) forma barreras en la pista.



Apretá la A en la pantalla de opciones. Aparecerá una pantalla de ayuda.



TRUCOS



Reventando a los Jefes

Prestá mucha atención a estos trucos para liquidar a los cuatro jefes del juego. Los que están acostumbrados a jugar en los Arcades ya saben que los nombres de los jefes son otros, y que el cartucho que se vende en el Japón (al que nos referimos aquí) tiene nombres diferentes a propósito.

A Gusto del Cliente

Street Fighter 2 ofrece ocho niveles de dificultad: 0 a 7. Para acostumbrarte a los golpes de los luchadores, lo mejor es comenzar desde el 0. Pero atención: recién a partir del nivel 3 el juego muestra su final.

M. Bison

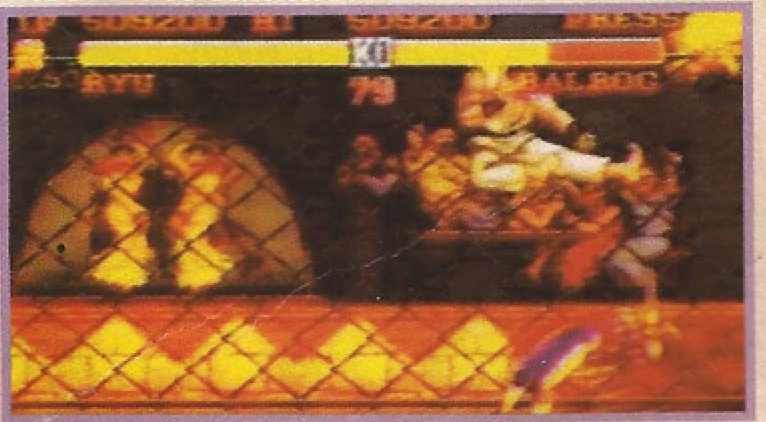
Sus ataques quitan mucha energía. Defendete siempre y acertale a las piernas con golpes rasantes.



MEJORES GOLPES	
Ryu/ Ken	Voladora y zancadilla
Dhalsin	Tornillo y cabezazo
Chun-Li	Voladora y puñetazo fuerte
Blanka	Voladora con puñetazo fuerte y cabezazo
Zangief	Pechazo y zancadilla
Honda	Voladora y patada fuerte
Guile	Voladora con patada mediana y puñetazo débil

Balrog

Cada vez que vos amenazás con atacarlo, Balrog vendrá saltando en tu dirección. Así, lo mejor es usar un golpe tipo voladora. Mucho cuidado cuando recule hacia atrás: Balrog tomará impulso en la pared de la pantalla, dará un gran salto y caerá encima tuyo. Cuando esté cayendo, prepará un golpe tipo "dragon punch" y acertale en medio del camino.



MEJORES GOLPES	
Ryu/ Ken	Voladora y "dragon punch"
Dhalsin	Pie alto y patada fuerte
Zangief	Evitá usarlo en esta lucha, es muy lento
Blanka	Voladora con puñetazo fuerte
Guile	Facón
Chun-Li	Voladora con patada fuerte

Sagat

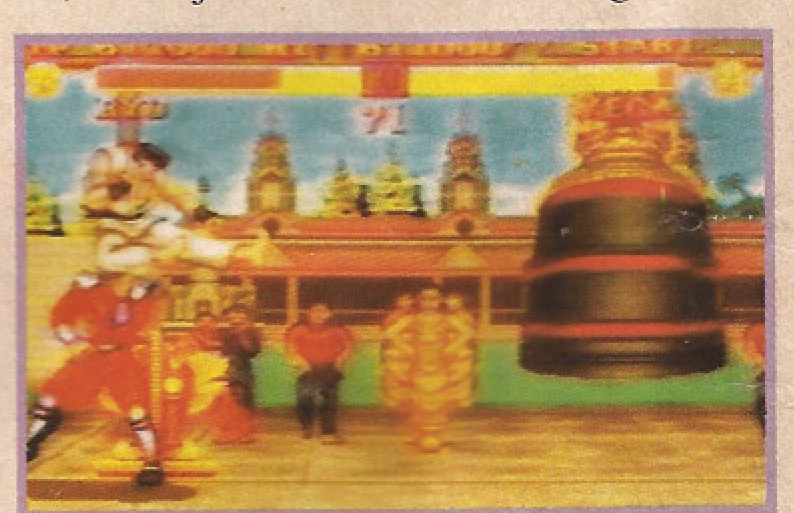
Atacalo cuando esté agachado haciendo magia. Da voladoras o puñetazos fuertes. Para librarte del "tiger uppercut", alejate dando saltos.



MEJORES GOLPES	
Ryu/ Ken	Magia, voladora y puñetazo fuerte
Dhalsin	Magia y puñetazo fuerte
Chun-Li	Pisarle la cabeza
Honda	Voladora y patada fuerte
Blanka	Puñetazo fuerte y cabezazo
Zangief	Voladora con puñetazo fuerte y zancadilla
Guile	Voladora con patada mediana y puñetazo débil

Vega

Para enfrentarlo, es mejor quedarse en un ángulo de la pantalla saltando y dando patadas cada vez que se acerca. Cuando el enemigo ataca con su cohete, es mejor rechazarlo con magia.



MEJORES GOLPES	
Ryu/ Ken	Patada fuerte y magia
Chun-Li	Patada fuerte y pisada
Honda	Multipuñetazos
Blanka	Saltar por encima de Bison y atacarlo por la espalda
Zangief	Golpes giratorios
Guile	Voladora, puñetazo fuerte, magia
Dhalsin	Patada mediana y magia

C.O.N.C.U.R.S.O

SPACE STATION

4 SUPER NINTENDO

Nombre y Apellido: ....Edad: ....

Dirección: ....C.P:............Tel:.................

Localidad: ....Provincia:................................País:.....................

¿Qué máquina tenés?: ....

Nombrá 10 juegos para Super Nintendo: 1.....................................2.................................

3..............................4..5...6..............................

7..............................8..9...10............................

Para responder correctamente el nombre de los juegos te recomendamos consultar los títulos publicados en Action Games, o bien, consultá en Space Station (Alto Palermo) o en cualquier comercio que los posea.

MANDA EL CUPON ANTES DEL 11 DE DICIEMBRE

AUSPICIA ACTION GAMES

El sorteo se realizará el 12 de Diciembre de 1992, a las 18 hs en Space Station (Alto Palermo Shopping Center - local 201). El resultado del concurso será publicado en la edición de Action Games correspondiente al mes de Enero de 1993. Los premios tendrán que ser retirados en Space Station. Super Nintendo es marca registrada de Nintendo Corp. of Japan.

C.O.N.C.U.R.S.O

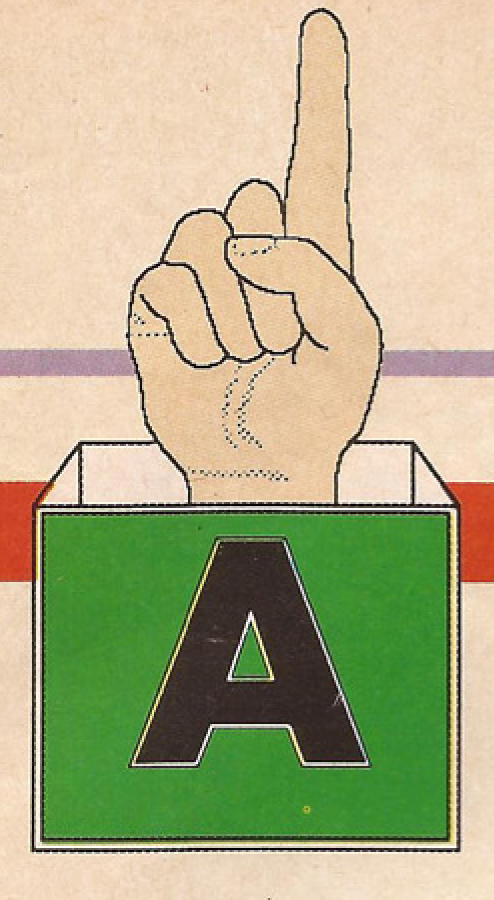
ACTION GAMES



Si querés entregar el cupón personalmente, podés hacerlo en Space Station: Alto Palermo shopping center, local 201, Capital; o en Editorial Quark S.R.L.: Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4 Capital. La participación en este concurso no implica la compra de la revista ni de ningún otro producto.

Remitente:...

Concurso
Space Station - Action Games
Azcuénaga 24, 2º piso, oficina 4
1029 - Buenos Aires
Argentina



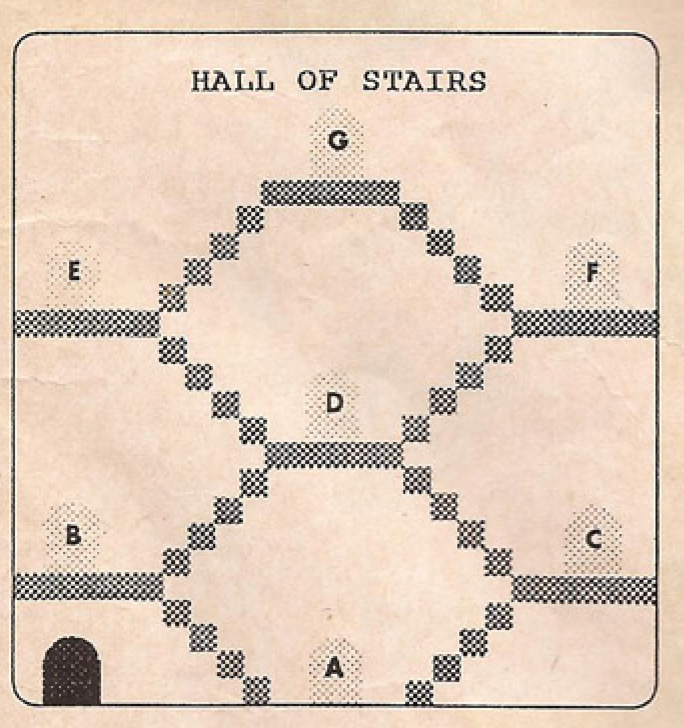
ADDAMS FAMILY

Este juego es como la casa de la siniestra y divertida familia Addams: lleno de misterios. Hay una infinidad de salas secretas, vidas e ítems escondidos. En este número, te pasamos algunos trucos recopantes, a los que agregaremos otros en futuros artículos.

Para Zafar y Seguir

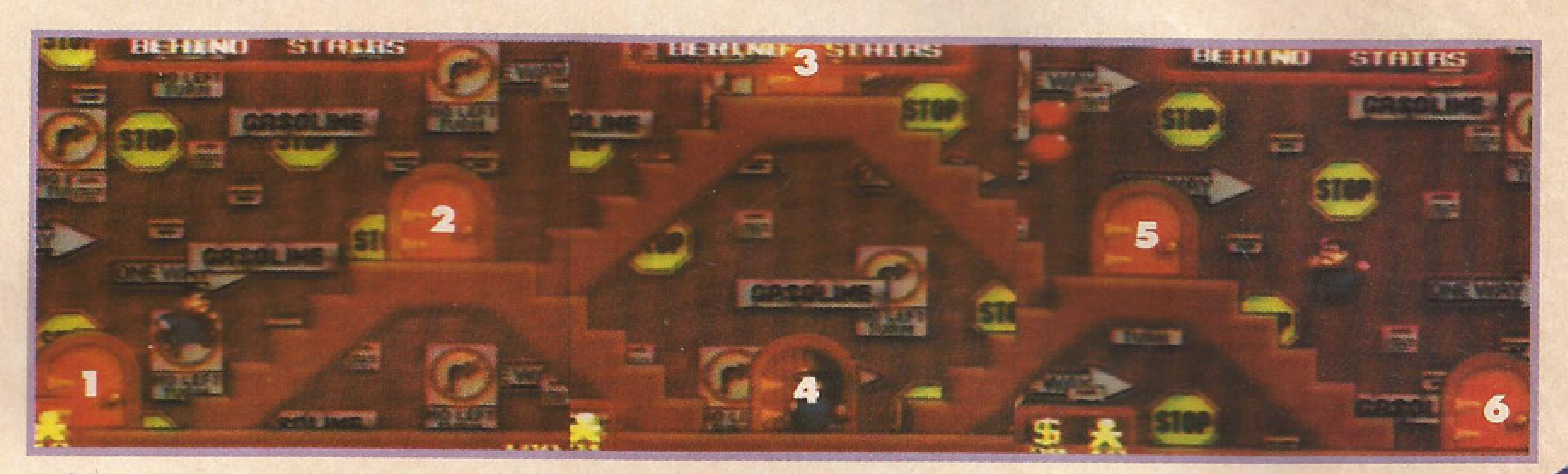
Cuando estés con la vida pendiente de un hilo y sientas que no podés continuar, apretá Start + Select (puede ser en cualquier momento del juego). Con estos comandos, vas a ir a una pantalla con dos opciones: continuar o abandonar. Andá hacia la izquierda (el lado del Continue) y vas a encontrar una sala con cuatro vidas.





Behind Stairs

Mirá en el mapa la numeración de las puertas. La puerta 1 lleva a una sala llena de corazones. La 2 tiene bolita, espada, dinero y vida. Enseguida abrí la 5 y tomá el sombrero. Andá a la 3 y, volando con el sombrero, agarrá un montón de vidas. Abrí la puerta 6 y agarrá la zapatilla de tenis. La salida de la Behind Stairs es por la puerta 4.



Fuera de la Casa

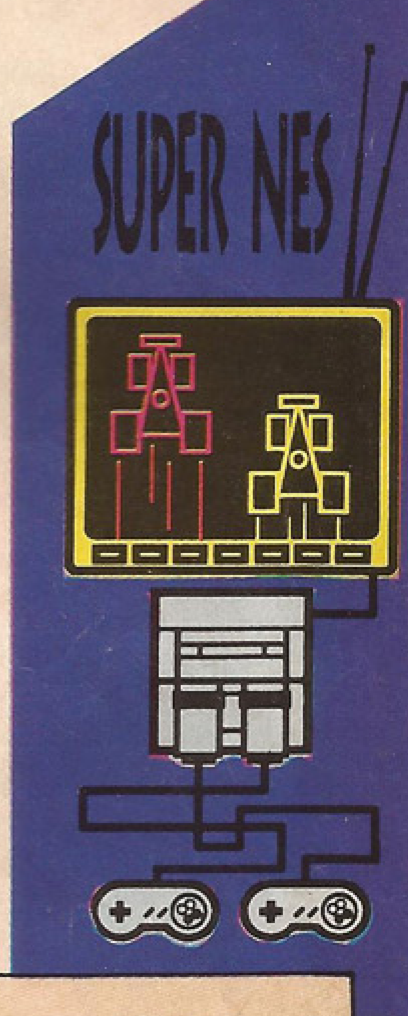
Del lado de afuera de la casa, seguí a la izquierda hasta encontrar la horca. Subí por la cuerda hasta el travesaño de la horca y vas a alcanzar un sombrero volador. Tomalo y salí volando hacia la derecha, subiendo al tejado de la casa. Entrá por las chimeneas y vas a encontrar unas salas con ítems.



En el Jardín

Saliendo de la casa y yendo hacia la derecha, entrá en el primer agujero en el suelo. Vas a caer sobre un escalón de pasto. Bajá de la plataforma y avanzá hacia la izquierda: vas a pasar por detrás del escalón y encontrar una sala con cuatro vidas.





Puerta Invisible 1

En el primer piso de la casa, andá bien hacia el ángulo izquierdo de la pared y apretá ↑. Vas a abrir una puerta secreta. Lleva a una sala donde podés encontrar tres vidas, una zapatilla de tenis y un corazón.

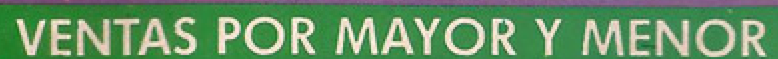
Puerta Invisible 2

En la misma sala del truco anterior, hay otra puerta secreta detrás de la placa Stop. Abriéndola, vas a dar en una sala llamada Behind Stairs, llena de dinero y más puertas.

BITGAME Club

Lo Mejor en Videojuegos

Distribuidor Oficial
BIT ARGENTINA





SABADOS ABIERTO TODO EL DIA

- Alquiler y venta de todos los Cartridges y accesorios para BITGAME, SUPER BITGAME MEGADRIVE, GAMEGEAR y el surtido más completo para GAME BOY



Cabello 3669, Capital, Tel: 802-0257 Fax: 801-8944 - Independencia 3457, Capital

---

Vení a

GAMEMANIA

donde tus ídolos se divierten
jugando con las mejores consolas

LINEA BIT
BITGAME 100 - 8 BITS
BITGAME 200 - 8 BITS
VIDEORACER 2000 - 8 BITS
SUPER MICRO GENIUS IQ-502

LINEA SEGA
MEGA DRIVE 16 BITS
GAME GEAR PORTATIL COLOR

LINEA PC
PC 2100 - 16 BITS

GAMEMANIA

la linea de JOYSTICKS PROFESIONALES más sorprendente, los ACCESORIOS más originales para cada una de las líneas y lo más importante: todo el SOFTWARE para esas Consolas, con más de 500 títulos disponibles en Stock para que todos puedan encontrar en su visita, el rubro que más le atraiga.

VENTAS POR MAYOR Y MENOR - VIDEO GAME CLUB - VIDEO CANJE CLUB
VISITENOS EN QUINTINO BOCAYUVA 61 - a 50 mts. de Av. RIVADAVIA al 4000
Tel.: 981-3444 - TUCUMAN 2111 esq. JUNIN - Telefax: 951-3703

CARRERA/GUERRA

ELIMINATOR/NINTENDO

Carrera	2 Jugadores		
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

ELIMINATOR BOAT DUEL

Si estabas buscando un game divertido para jugar con tus amigotes, podés dejar de buscar. En este juego, que recuerda a Micro Machines, piloteás una lancha entre banderas, pantanos y muelles. Pasás entre tiburones, cocodrilos y submarinos.

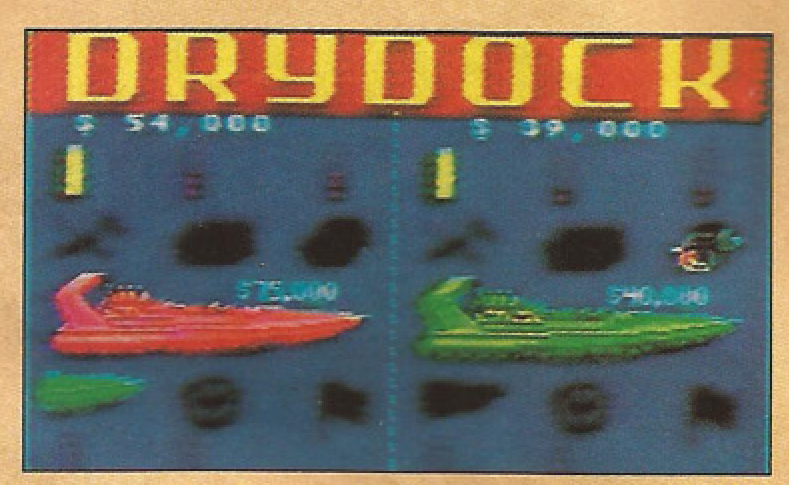
Tus oponentes son ocho, uno más extraño que el otro. El más pesado es Seasick Sidney, o sea, un tipo que se marea en el mar. El más bravo es Disaster Don. Tenés que matarte para cruzar la línea de llegada adelante de él.

Está atento a los ítems que aparecen en la pantalla. S da dinero y N, nitrógeno. El dinero es superimportante para que puedas mejorar tu barco. El nitrógeno, que es accionado con el botón B, debe ser usado en momentos clave (en rectas, rampas y en el final de la prueba).

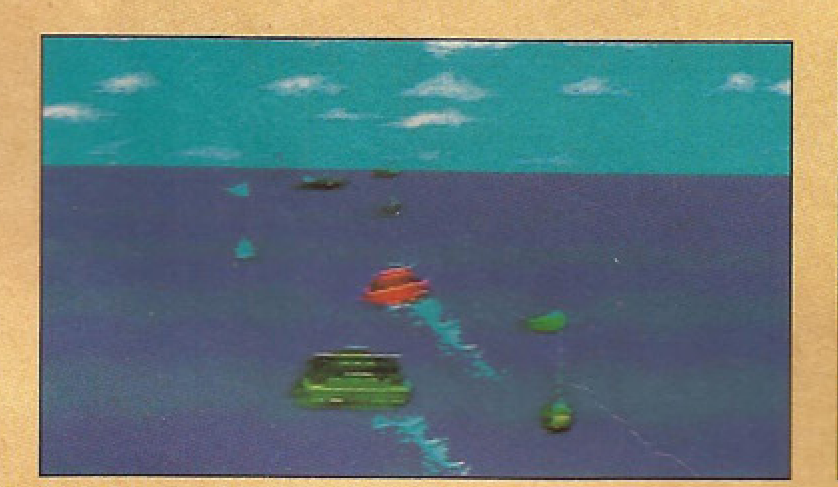
Para hacer una buena carrera, tenés que largar bien. Prestá atención a la mina que indica el momento de zarpar. Cuando ella dobla las rodillas, preparate. Acelerá a fondo en su próximo movimiento. ¡Cuidado! Una largada en falso vale la pequeña multa de 2.000.

Adversários

- Fase 1 - Seasick Sidney
- Fase 2 - Aquarius Rex
- Fase 3 - Vicious Vicky
- Fase 4 - Surfer Bob
- Fase 5 - Weird Willy
- Fase 6 - Mangler Mike
- Fase 7 - Veronica Alabaster
- Fase 8 - Disaster Don



En la pantalla DRYDOCK, tenés la oportunidad de mejorar tu lancha. Elegí en el siguiente orden: herramientas, motor y motor de arranque.



Hacé las curvas por el lado de adentro para no perder velocidad. ¡Y mucho cuidado con no atropellar las banderas!



En la pantalla del pantano, no tomes caminos alternativos. Orientate por el color del agua y seguí hasta el fin.

FIREHAWK

Un pequeño país llamado Lafia ve su democracia amenazada por un poderoso grupo de traficantes de drogas. El gobierno decide pedir ayuda a los EE.UU. Ya se sabe que a los norteamericanos siempre les gustó dárselas de salvadores de la patria, defensores de los débiles y los oprimidos. En fin, el Congreso norteamericano resuelve colaborar y aprueba el uso de fuerza militar para que la paz vuelva a reinar en Lafia.

Vos sos el piloto de una expedición de reconocimiento. Tus paracaidistas saltan para investigar qué ocurre allá abajo. Tu misión termina cuando vos rescatás a todos los tipos.

Para esto necesitás reventar la base enemiga y librarte de sus ataques aéreos. Sólo entonces podrás recuperar los soldados y llevarlos de vuelta a la seguridad del portaaviones.

Las municiones son limitadas, de modo que no te pongas a tirar a tontas y a locas. Cuando empiece a sonar una sirena, tené cuidado. Un solo tiro y perdés una vida.

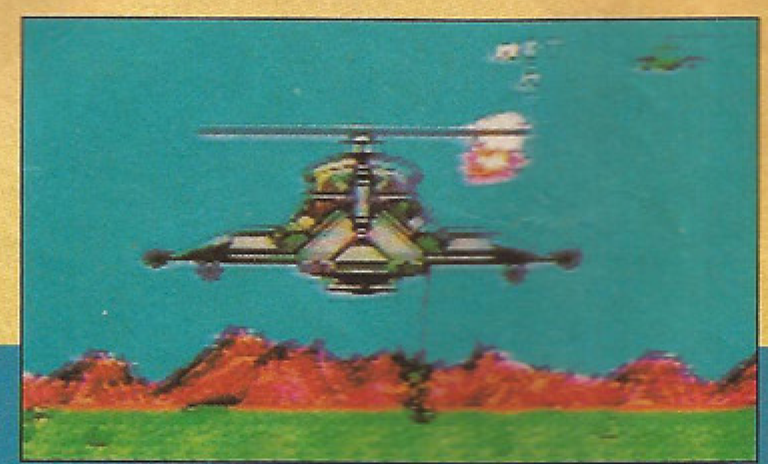


¿Qué tal comenzar por la segunda misión? Apretá A, B, y Start al mismo tiempo. De ahí sólo tenés que rescatar a los tres paracaidistas.

FIRE HAWK/Camerica

Guerra	1 Jugador		
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Cuando ya tengas un soldado a bordo, apretá Select. La flecha radar te mostrará dónde está atracado el portaaviones.



Vale la pena dejar un soldado por vez en el portaaviones. Con esto vos recargás energías y ganás más municiones.

ESTRATEGIA/TRUCOS

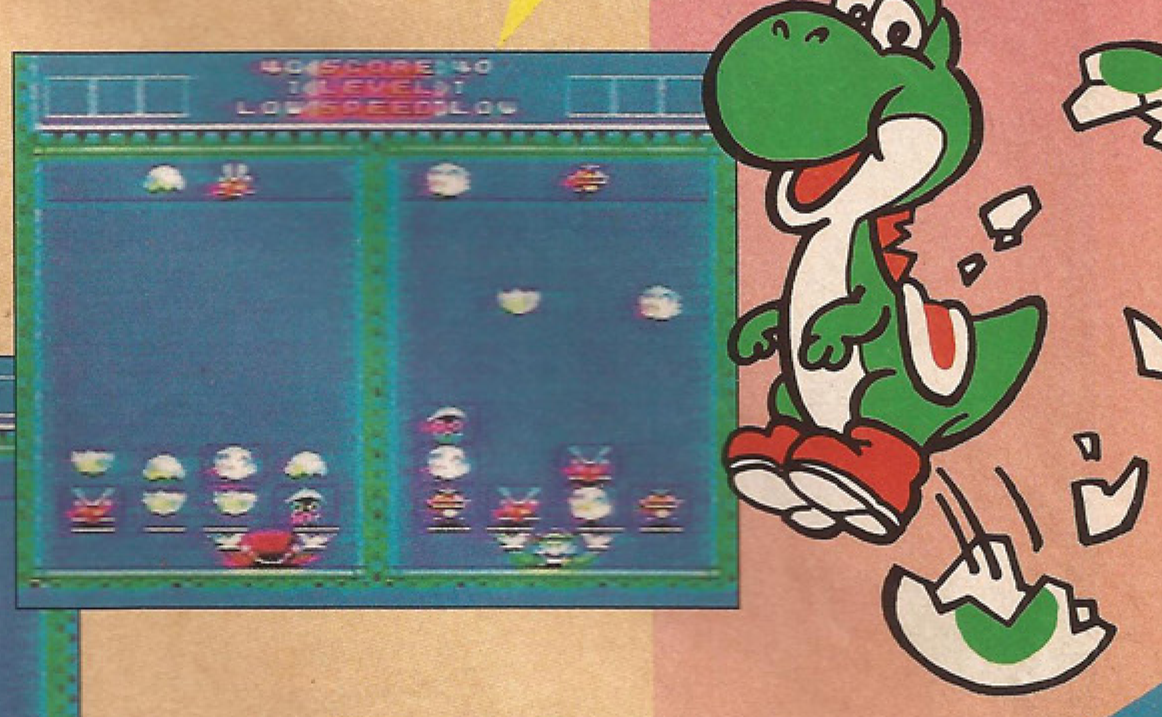


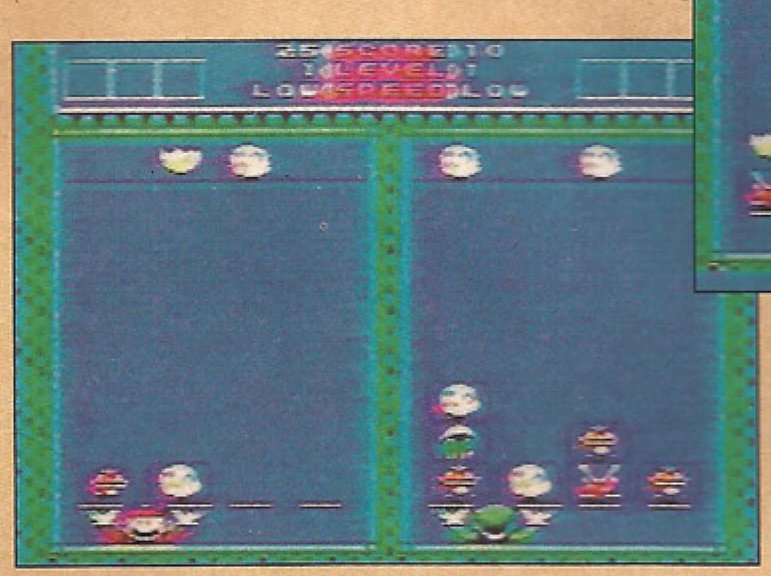
Tetris es uno de los juegos más copiados y reelaborados de todos los tiempos. Desde la pantalla en colores de una 386 hasta el blanco y negro del Game Boy, mucha gente se rompió ya la cabeza para encajar esas piezas locas que no dejan de caer. Ahora le llegó al turno a Yoshi de sucumbir al encanto del game.

Yoshi es un **Tetris** bastante diferente. No tenés que encajar las piezas para hacer líneas. Aquí, Mario manipula cuatro plataformas para recibir las figuras que bajan por la pantalla. Vos tenés que colocar una figura encima de otra igual para poder eliminarlas. El problema es que hay muchas combinaciones, lo que aumenta la dificultad y la emoción del juego.

Una de las grandes ventajas de **Yoshi** es que podés competir con un amigo simultáneamente. La pantalla se divide al medio y uno no necesita quedarse mirando como juega el otro. Y, si elegís el tipo B, el juego comienza ya con una línea completa. O sea, lista para ser eliminada. ¡A ponerse a pensar, man!

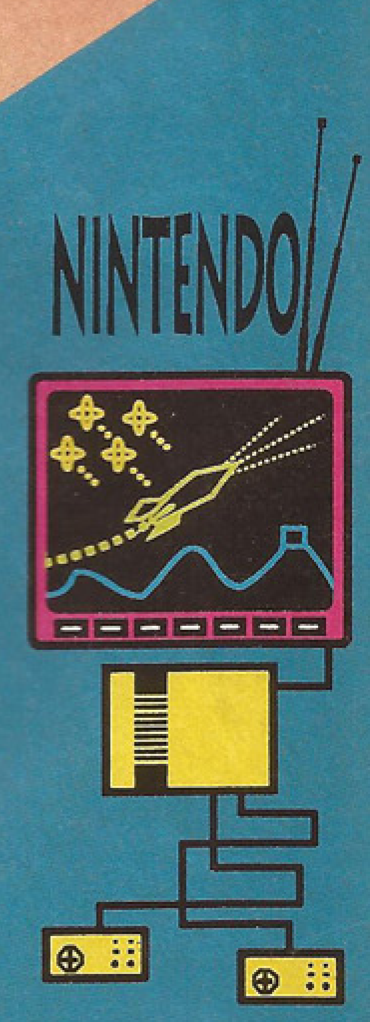
Las plataformas son accionadas de dos en dos. Poné atención y rapidez para usar todas las combinaciones posibles para limpiar la pantalla.





¿Qué tal eliminar una montaña de figuras de una sola vez? Entonces hacé sandwiches usando las cáscaras de huevo. Todo el "relleno" desaparece. Tratá de colocar las cáscaras de huevo en plataformas vacías.

YOSHI/Nintendo			
Estrategia		2 Jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



STAR TREK

Selección de fases - Usá estos códigos para elegir planetas: Planeta 3 (pasando la nave romulana)
Q6SV3NFKK?TD
Planeta Lotia
HN?W37MXGD1D
Planeta 4
MMG51IXXLB1X

MEGA MAN 4

Código de Game Genie - Con este password, no necesitás presionar el botón de tiro para aumentar el poder de fuego del Mega Man - Basta presionarlo normalmente y para tener el efecto Megablast: AEOAIEPA

TORTUGAS NINJA 3

Superpantalla de opciones - Hasta que por fin descubrimos un código para facilitar tu vida. En la pantalla de opciones, digitá la secuencia ↑↑↓↓, ←→ ←→ A y B. En seguida, elegí la tortuga y presioná Start. Con esto, podés aumentar el número de vidas en reserva hasta 7, seleccionar fases, ajustar el grado de dificultad del game y hasta oír todos los sonidos del juego.

ROBIN HOOD

Passwords - ¿Sabías que este juego acepta códigos secretos? En la pantalla de presentación, presioná A ocho veces y después B ocho veces. Seleccioná New Game, y surgirá una pantalla para la entrada de passwords. Ahí usá una de las señas de abajo para iniciar el juego en la fase que quieras:
WALL
LOCKSLEY
DUBOIS
CHASE
CATHEDRA
BOAR
WELL
CHAPEL
MASTER
TAX
POND
VILLAGE
CELTS
TOWN
TOWNHANG
CASTLEIN

THE IMMORTAL

Selección de fase - ¿Qué tal un certificado del segundo nivel del laberinto? ¡Entonces, atención!

x310y10006y90

Para lograr el certificado del séptimo nivel, digitá:

v131y770038y0

METAL STORM

Selección de fase - Revelamos un password para ir directo hacia la tercera fase. ¡Probá!
J7T-NJRS-BZQ

VEGAS DREAM

Hacé saltar la banca - Primero digitá el siguiente password para comenzar con mucho dinero:
G!LGQ4GB2851↓?3
HB7K3KH↓↓↓F8
Después, sólo tenés que apostar todo al 21 (Black Jack) y ganar para hacer saltar la banca y acabar el game.



ELECTROLAB FAMILY GAME
Modelo 1992
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)

SUPER FAMILY
ELECTROLAB ENDING-MAN
Con auriculares stéreo
SISTEMA PAL-N
(a cualquier televisor)



QUE TENER MUCHAS VIDAS Y SER LOS MEJORES

FAMILY PORTATIL
ELECTROLAB SUPERVISION
Con auriculares stéreo

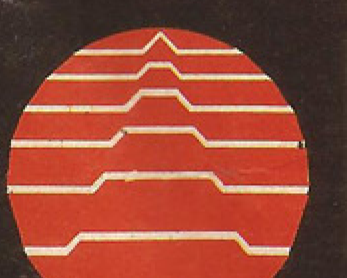
Gran colección de cartuchos-juegos intercambiables

Los **"ORIGINALES" ELECTROLAB** siempre llegan... porque nunca te van a dejar colgado en la mitad del juego.

La mejor tecnología y diversión a un **super precio**, para que puedas jugar y jugar siempre.

Cuando compres, exigí la **GARANTIA ESCRITA** de

IMPORTA Y GARANTIZA



ELECTROLAB®

Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508

Se juega con vos

LOS NUEVOS TRUCOS

PARA LLEGAR AL FINAL, MAS DIVERTIDO

ELECTROLAB te presenta los mejores **VIDEO JUEGOS** para enfrentar **DESAFIOS ALUCINANTES... IMPOSIBLES DE CONTAR.**

Tenés que jugarlos ... porque tienen todo lo que un **GAME MANIACO** como vos, estuvo esperando

Pedílos en los mejores **VIDEO CLUBS, JUGUETERIAS O CASAS DE ARTICULOS PARA EL HOGAR.**

Y además:

- GALACTIC CRUSADER
- MASTER CHU
- OLIMPIC I.Q.
- STRATEGIST
- DANCING BLOCKS
- PIPE V
- JOVIAL RACE
- METAL FIGHTER
- PYRAMID I
- TWIN EAGLE
- PYRAMID II
- THE WORLD OF CARD GAMES
- LUCKY BINGO
- POKER II
- HONEY PEACH ... Y muchos más.

IMPORTA Y GARANTIZA





ESTES DONDE ESTES
ELECTROLAB SUPERVISION
Tú video juego personal con super pantalla, auriculares stéreo, y la mejor colección de cartuchos-juegos intercambiables.
Para jugar y jugar: en la playa, el colectivo, la pileta, el club, o en algún lugar donde tu FAMILY GAME no pueda acompañarte...
IMPORTA Y GARANTIZA
ELECTROLAB®
Inclán 3015 - (1258) Buenos Aires - Argentina
Tel: 941-0615/3514/0247 Fax: (01) 941-0508
Se juega con vos

Para aquellos a quienes se les hace agua la boca con el Terminator de Mega, aquí van algunos trucos para el Terminator 2 de Nintendo. Este juego continúa copando a la muchachada...

TERMINATOR 2

FASE 1

Estacionamiento de Camiones

Subí al camión para poder enfrentar un enemigo por vez. Cuando dejen de subir, bajá y eliminá a los restantes con puñetazos rápidos seguidos de una corrida.



Vos no podés acabar con las motos, por lo tanto, saltalas. Para destruir al jefe, pasá hacia atrás de él y dale un puñetazo en la espalda.

FASE 2

Galerías

¡Desafíos a la vista! Cuidado con el camión que aparece detrás tuyo. Colocá el Direccional hacia atrás para librarte de él.



Para pasar por la cerca, tenés que ser rápido. Solamente concentrate en reventar la puerta del medio y seguí hacia adelante.

FASE 3

Hospital Pescadero

El Exterminador hace un pacto: no va a matar a nadie más. Entonces, dispará a las piernas de los enemigos. Ah, Sarah Connor está en el sexto piso, en la última puerta de la derecha...

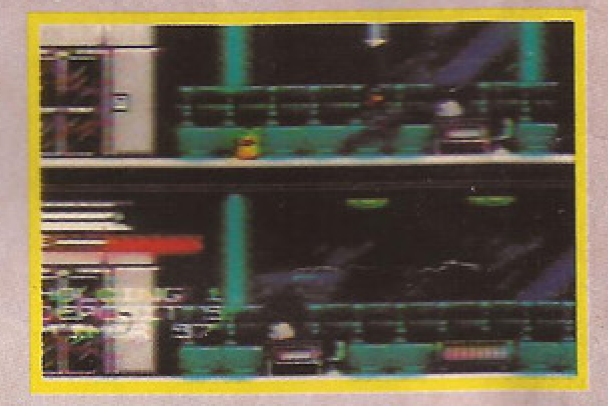


Tomá las tarjetas para andar en el ascensor. Hay una en cada piso. En el cuarto piso hay una vida.

FASE 4

Cyberdyne System

Revisá bien todos los pisos. Tenés que entrar en las puertas y tomar las bombas. Pero atención: sólo podés cargar tres bombas por vez. Dejá las bombas en el sexto piso, a la izquierda del ascensor.



Después de dejar diez bombas, seguí las flechas. Colocá las bombas en los lugares indicados (Direccional hacia abajo) y listo.

HOOK

Peter Pan hace su aparición en los games. El cuento que fascinó a millones de chicos, jóvenes y adultos del mundo entero es la base para el cartucho de Sony Imagesoft.

En Hook, vas a atravesar bosques, cavernas, lagos y muchos otros paisajes. Juntarás varios ítems, como tesoros, perlas y tortas. Deberás luchar con cobras, dragones y piratas. Todo para salvar a sus hijos que fueron capturados por el Capitán Garfio.

Magia y Desafíos

La magia del juego es grande. Pero no lo suficiente para desviarte de los objetivos de cada pantalla.

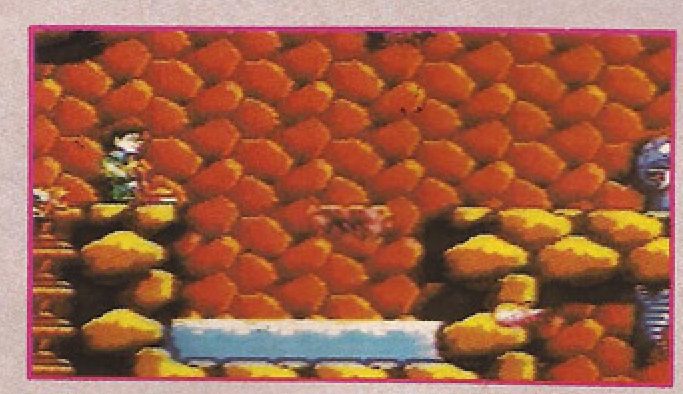
En el comienzo de cada fase hay un mensaje en la pantalla que te dice lo que tenés que hacer. En la Ghost Mine (Mina del Fantasma), por ejemplo, tenés que conseguir tesoros. Solamente después de juntar todos los ítems podés salir del área.

Hook no es el juego de tu vida. Está bueno, pero no consigue transportar la magia infinita del film para la acción del juego. Si vos sos admirador del bolsito de Peter Pan, la solución es esperar el cartucho para Super Nes. En caso contrario, dale una chance al Capitán Garfio y divertite.

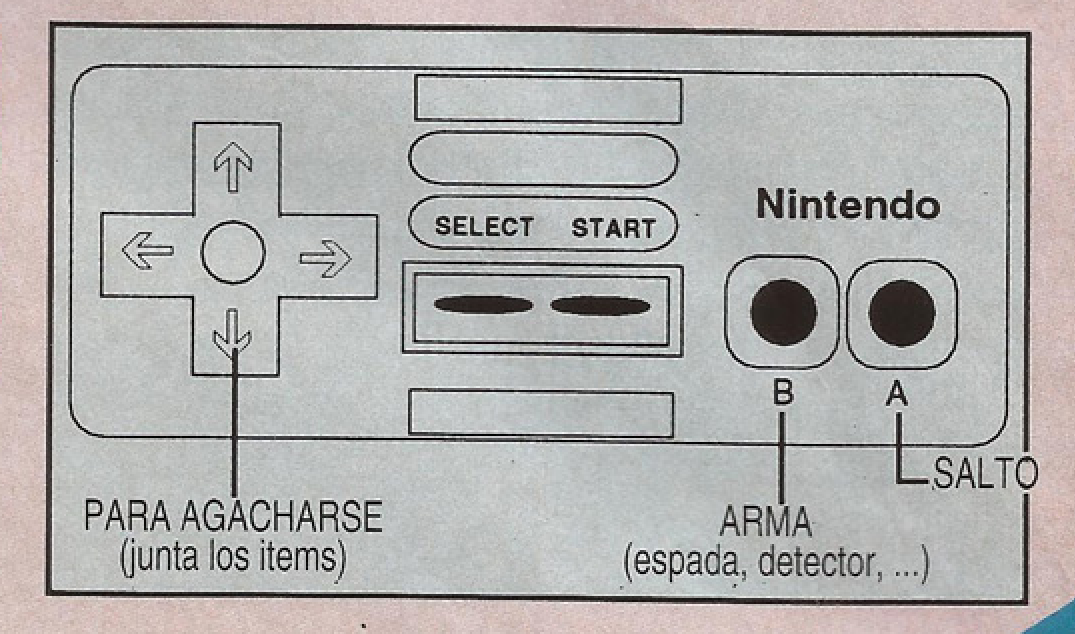
Ghost Mine

Es la fase en la que comenzás el juego. La elección la hacés con el Direccional y está indicada en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla. Esta fase es muy peligrosa. Por lo tanto, cuidate!

HOOK/Sony Imagesoft			
Aventura		1 Jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



Agarrá el detector de metales que está del lado izquierdo. Para hallar los tesoros, mantené presionado el botón B y comenzá a buscarlos. Un sonido te indicará que encontraste algo, soltá el botón y agachate.



Sunken City

En este área el objetivo es recolectar perlas y tesoros. Las perlas están dentro de las ostras y los tesoros en los restos de navios. ¡Pero ojo que estás debajo del agua! No pierdas todo el oxígeno. Tomá un poco de aire de vez en cuando.



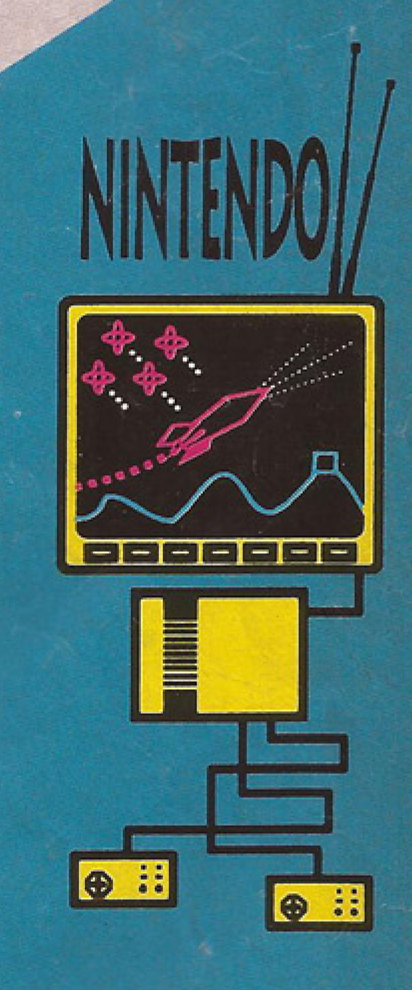
Sin el reloj no vas a poder terminar la fase. Está en el borde derecho de la pantalla, bien abajo.

The Lagoon

Esta laguna es un poco traicionera. Mantenete agarrado y no caigas al agua. Los piratas intentarán arruinarte la fiesta. Para librarte de ellos basta saltar, su espada es muy corta y para acabar con ellos gastarías energía.



Para andar sin peligro en medio de tanta agua usá las tortugas, son divertidas y ayudan mucho.



THE ADVENTURE OF LOLO

Selección de fase-Descubrimos cuatro super passwords para que detones:

NIVEL	SALA	PASSWORD
4	4	CDZR
6	3	CRZD
8	1	DGYQ
10	2	DYVZ

STRIDER

Red Dragon-Para ir directo al último enemigo del game, tecleá: DMCC BGCP CPOD

PALAMEDES

Músicas-Para escoger el sonido, apretá A y B en el joystick 2 y apretá Start en el joystick 1, y divertite!

BART VS. THE WORLD

Invencibilidad-Este código funciona para el Game Genie con cartucho americano. Digitá el password ZOXVGLIE y Bart Simpson no morirá nunca.

TORTUGAS NINJA 3

Golpes especiales ilimitados-Este código es también para el Game Genie y cartucho americano. Digitá el password AAESYXAA y los golpes especiales de tu tortuga no gastarán energía.

Cambio automático-Mirá que truco interesante. En la pantalla de selección de la tortuga, quedate moviendo apenas el botón Direccional, sin seleccionar ninguna de ellas. Hacé eso hasta que la frase Auto Mode aparezca en el ángulo superior derecho de la pantalla. Recién ahí seleccioná una tortuga y comenzá normalmente el juego. Con este truco, cada vez que pierdas una vida, cambiará de tortuga automaticamente.

F1 RACE

Existe un truco capaz de darle turbo a tu auto, dándole mayor velocidad.
En el primer circuito, mantenete del lado derecho de la pista, entre el pianito y el auto adversario teniendo cuidado de no tocar a ninguno de los dos. Cuando lo logres no te muevas más y verás que la velocidad ascenderá a 496 Km/h.
A esta velocidad tu auto no derrapará en las curvas excepto en las de 90°.

SILVER SURFER

En un juego tan retorcido como este no podían faltar los trucos escondidos.
Hay una pantalla oculta que permite el uso de señas que sólo aparecerán si apretás los botones Direccionales de los dos controles para arriba simultaneamente. Ahora usá estos passwords para conseguir efectos especiales:
CKWJT4 - Todas las armas
SJM33 - Continues ilimitados
KJTTJK - Invencibilidad

KARI WARRIOR III

Este truco es para cuando están participando dos jugadores y de repente uno de ellos muere. Para resucitarlo y continuar jugando basta apretar los controles Direccional en diagonal para arriba-derecha, A y B simultaneamente. Para dar estos comandos usá el joystick correspondiente al personaje en cuestión. El truco funciona en cualquier nivel y sólo se puede devolverle la vida a un jugador por vez.

GAUNLET

Si estás encontrando la sala 6 muy fácil usá estos códigos y mirá lo que pasa:
Questor 77F-TAI-NLS
Thor BC3-SY9-ISS
Merlin UTL-DST-LGT
Thyra NRF-TTU-NR7

DRAGON NINJA

Para conseguir la super energia del dragón mantené apretado el botón B y tu guerrero comenzará a brillar. Entonces podrás enfrentar y derrotar a cualquier ninja enemigo.
El truco funciona siempre que quieras.

TORTUGAS NINJA II

Seguí este cuadro para saber la secuencia de comandos a utilizar en cada patrón de cartuchos. Los comandos son dados en la pantalla de presentación. Memorizá las secuencias que te damos para repetirlas rápidamente durante el tiempo que aparezca la pantalla.

Patrón americano

Para seleccionar fase:
↓↓↓↓↓→→→→→→→→ B, A, Start

Para comenzar con 10 vidas:
↑→→↓↓↓←←←← B, A, Start

Para comenzar con 10 vidas y de cualquier fase:
B, A, B, A, ↑↓ B, A, ←→ B, A, Start

Patrón japonés

Para comenzar con 10 vidas:
↑→↓↓↓←←←←B, A, Start

Para comenzar con 10 vidas y de cualquier fase:
B, A, B, A, ↑↓ B, A, ←→B, A, Start

ROBOCOP

Si ya usaste los tres Continues y de pronto te aparece una bomba de nuevo, no te preocupes: hay una forma de seguir el juego.
En la pantalla de Game Over apretá los botones A, B, Select y Start simultaneamente. De esta forma irás a una pantalla con el nombre Robocop, en letras grandes. En ese lugar solamente tenés que seleccionar la opción Continue para volver al nivel en el que estabas.



secret • top secret • top

ENDO - NINTENDO - NIN

BUBBLE BOBBLE

Digitando el código EECJJ Level 112, podrás iniciar el juego por la fase que quieras de la 1 a la 112. Después seleccioná el Continue para uno o dos jugadores, presioná los botones A y B y elegí el nivel apretando enseguida Start.

1943

Ahi van tres super códigos para que puedas iniciar el game en una etapa más avanzada:

Misión 8: PFL08
Misión 14: 5TKNE
Misión 22: RY690

LIFE FORCE

Con la secuencia de operaciones que te damos podrás iniciar el juego con treinta vidas. Después que termine la pantalla de presentación mové el control Direccional para arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, y apretá B, A y Start.

WILLOW

Con este password podrás comenzar un nuevo juego con todos los items a tu disposición:

8zs L4B W4K
fyM 6JW 5Kq

TRACK AND FIELD

Si tenés ganas de comenzar por el último día de las olimpíadas, aprovechá los passwords que a continuación te ofrecemos:

Canadá - WAIYWHJLI
China - EECYWHJGS
Francia - 5ZHDPZJ2S
Alemania - DAVYYHJTS
Gran Bretaña - YAWWWHJ4S
Japón - LKWTWHJIPS
Kenya - 3QYGPJJFL
Corea - 3QWIWJJIS
Unión Soviética - 2M1SPZJWS
Estados Unidos - 54HLPHJNI

DICK TRACY

Imaginate si el game del detective de piloto amarillo no tuviera sus propios passwords. Con estas combinaciones de números podrás iniciar el juego por casos diferentes.

Caso 2: 207-119-060
Caso 3: 164-003-201
Caso 4: 036-224-136
Caso 5: 007-215-047

8 EYES

En la fase de las joyas, al final de este game, es preciso colocar las piedras preciosas en el orden correcto.
La forma de hacerlo es la siguiente:

1º = Amarilla - 2º = Blanca - 3º = Verde - 4º = Naranja
5º = Azul - 6º = Rosa - 7º = Roja - 8º = Negra

NINJA GAIDEN II

En la fase 3-1 apretá Start provocando la pausa del juego. Con esto el rayo iluminará toda la pantalla por algunos instantes y podrás ver donde están los agujeros

KINGS OF THE BEACH

Usá estos passwords para seleccionar las fases que vos quieras:

Fase 2, San Diego: Side Out
Fase 3, Waikiki: Gekko
Fase 4, Copacabana: Topflite
Fase 5, Great White Beach: Sudevil

ESTO RECIEN EMPIEZA. HABRA MAS !



Family Game

VIDEO COMPUTER



10 Años de permanencia en el mercado avalan nuestra marca que, con tecnología propia, manufactura nacional, garantía real y calidad indiscutida, le brindan la mejor y más sana diversión para toda la familia. EDU, líder en videojuegos.





FABRICA, DISTRIBUYE Y GARANTIZA

VIDEOGAMES EDU S.A.

Añasco 2177 (1416) Capital Federal - Tel. 581-5487 / 1259 582-8401 583-4926 Fax. int. 16 - Service Técnico: Añasco 2195 - Tel. int. 24



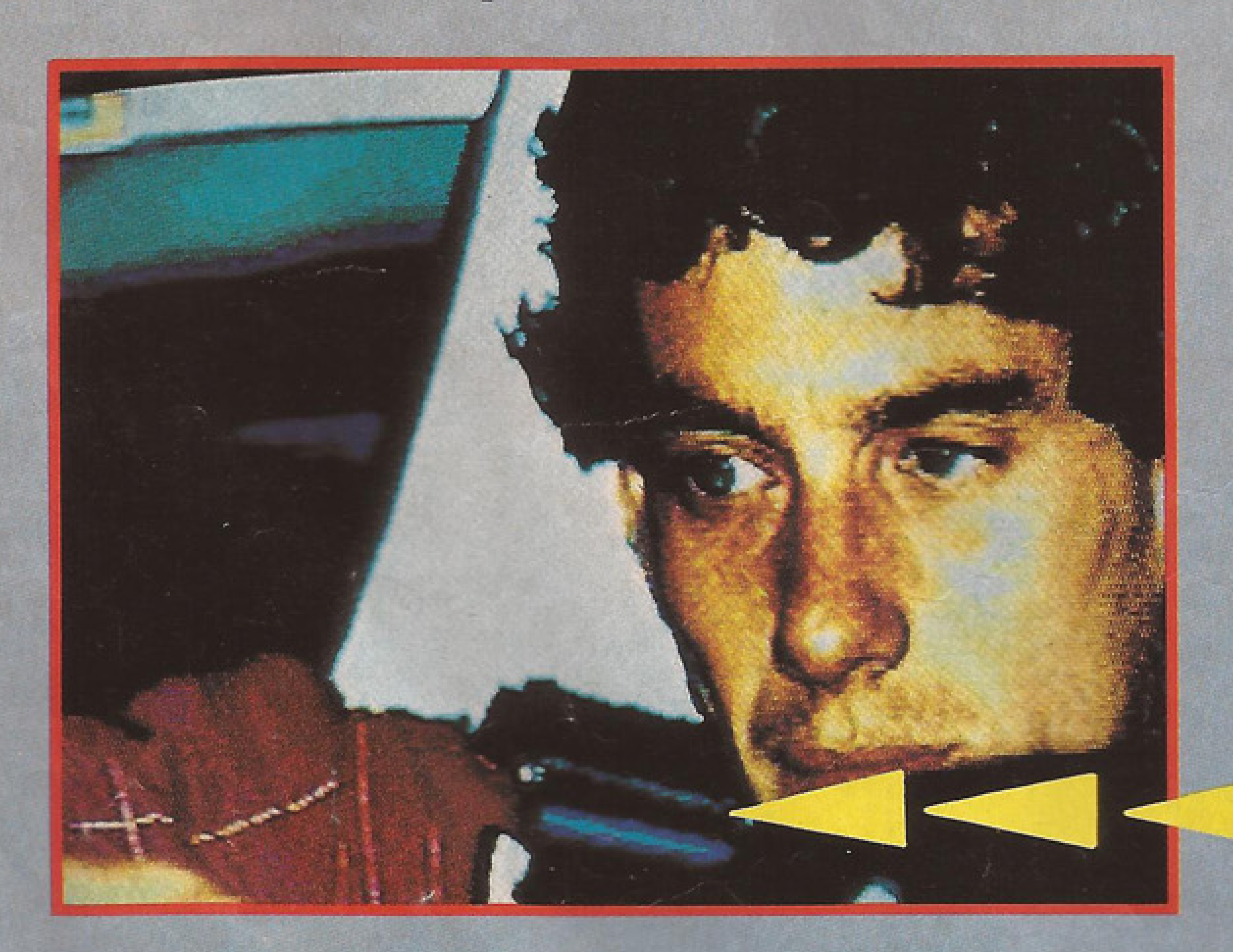
Después de muchas expectativas, Sega lanzó Super Monaco GP 2, con Ayrton Senna en el papel estelar. El lanzamiento fue simultáneo en Japón, Europa, EE.UU y Brasil. Si la versión anterior del título ya era un excelente game de carreras, esta nueva edición está todavía más interesante y llena de desafíos. Si sos un fanático de la Fórmula 1, te vas a volver loco por agarrar el joystick y acompañar al famoso tricampeón contra sus archienemigos Nigel Mansell y Alain Prost.

Sonido e Imagen Alucinantes

Las innovaciones del juego comienzan por las pantallas digitalizadas con la imagen de Senna. La pantalla de elección de cada pista viene acompañada de los consejos y opiniones del piloto sobre ese circuito. El recurso de la voz digitalizada está mucho mejor trabajado que en la primera versión. Es la voz del propio tricampeón que, en todo momento, incentiva y alerta a quien juega. Usa básicamente las mismas palabras del SMGP 1, en inglés, los famosos Go!, Keep it Up, Now It's Up to You, etc. Pero una diferencia que vas a sentir es el rugido de los motores, mucho más parecido al verdadero.

Batería Interna

Super Monaco GP2 es un cartucho con 8 mega de memoria, el doble de la versión anterior. Tiene además una pequeña memoria RAM y baterías de litio para que puedas grabar los puntos donde paraste. Así, no existen más los famosas y complicados passwords de la versión antigua. Lo que no cambió es el modo de jugar. Comenzás en un equipo más flojo y a través de sucesivos desafíos a los otros pilotos del campeonato, vas cambiando a escuderías mejores. Hasta llegar a la Madonna y medir fuerzas contra el propio Ayrton Senna.



EL JUEGO ESTA LLENO DE IMAGENES DIGITALIZADAS DEL PILOTO



SUPER MONACO GP 2
Sega

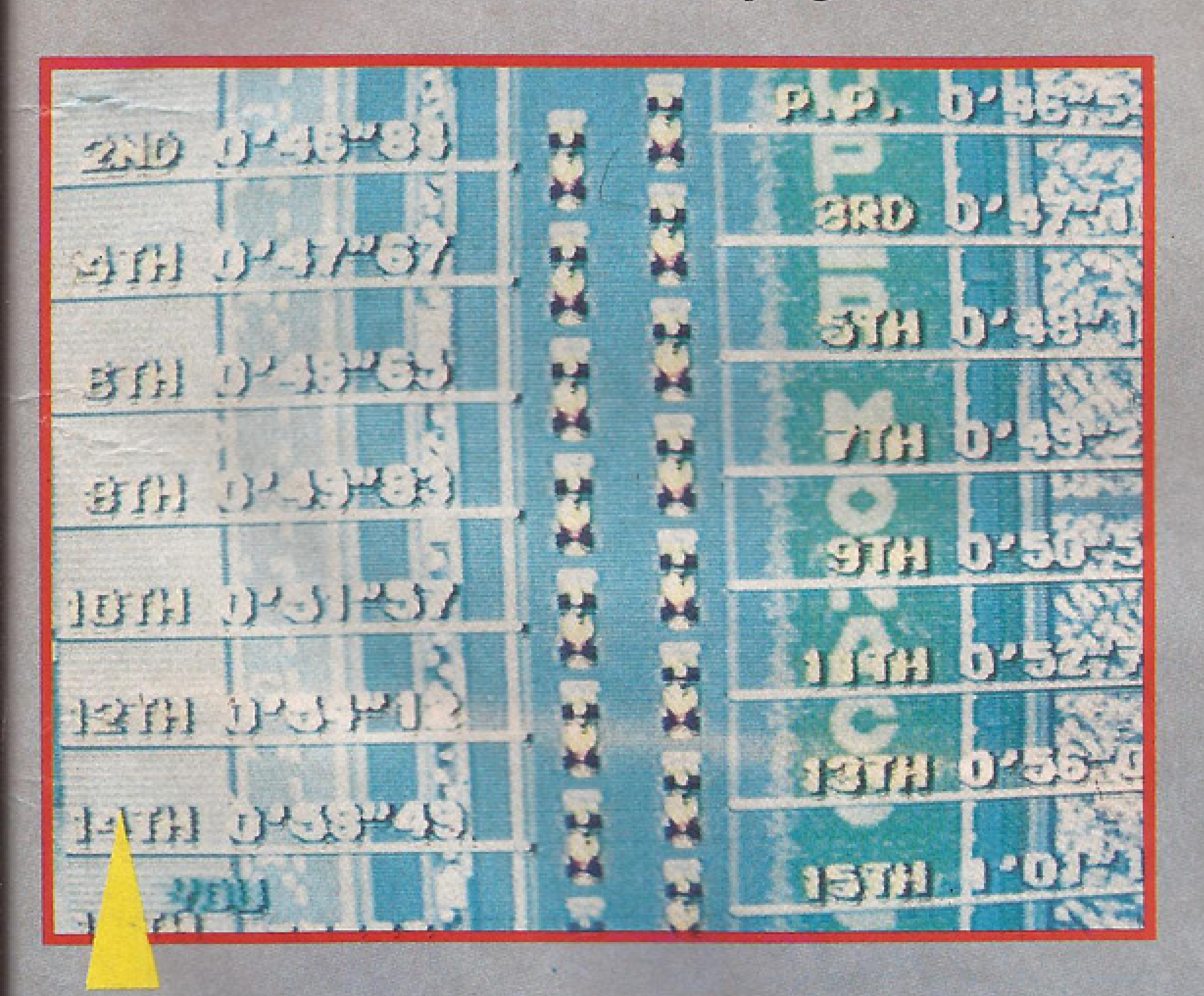
Carrera — 1 Jugador — 8 Mega

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

MÔNACO GP II

Más Realismo

Otra mejora que salta a la vista es que, esta vez, las pistas son mucho más fieles a sus trazados reales, que se muestran a la derecha de la pantalla. En la primera versión algunas curvas apuntaban hacia el sentido opuesto de lo que se indicaba en el mapa. El propio comportamiento de los autos y su dirigibilidad fueron perfeccionados. En esto se nota por qué Sega consultó a Senna durante la elaboración del juego.



AHORA, EL JUEGO MUESTRA EL GRID DE LARGADA COMO SI FUERA UNA TOMA AEREA, DESTACANDO TU POSICION Y LA DE TU RIVAL. ¡REBUENO!

Relieve Perfeccionado

El relieve de los circuitos también fue bastante perfeccionado. Esto agregó un toque de dificultad al uso del cambio manual en el joystick. Y hablando de cambios, digamos que los mismos permanecen iguales a los del Super Monaco 1. Las opciones son entre el de siete marchas (una más que en el Mc Laren MP4/6 real), de cuatro y automático.



LAS OPCIONES DE CAMBIOS SON LAS MISMAS QUE EN LA VERSION ANTERIOR.

MEGA

Senna GP

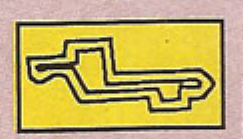
LLUVIA SORPRESA

Otro desafío adicional es la lluvia. Durante el campeonato hay siempre la sorpresa de una "wet race" ("carrera mojada" en la jerga de F1 para referirse a una prueba con lluvia) donde es necesario dosificar muy bien la velocidad para no salirse de la pista y al mismo tiempo no quedar relegado. En un game con Ayrton Senna, no podía faltar un chaparrón...

LOS SECRETOS DE TODAS LAS PISTAS

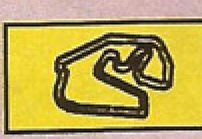
Los circuitos son los mismos de la temporada 1991. Por esto el juego no incluye el autódromo de Phoenix, que pasó a integrar el campeonato Mundial de Fórmula 1 sólo a partir de este año.

En compensación, para dar un toque más "personal" de Ayrton Senna al game, se incluyó el kartódromo particular del piloto, que queda cerca de Tatuí, en el interior de San Pablo, Brasil. En Super Monaco GP2, éste y dos circuitos más diseñados por el tricampeón forman un mini GP alternativo del juego: el Senna GP. Ahora, estudiá algunos trucos que te van a ayudar mucho a pasar al frente en las pistas.



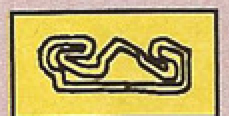
EE.UU.

Abre la temporada de la Fórmula 1. Circuito de baja velocidad con una extensión de 3.552 metros. Aconsejable el uso del cambio de 4 marchas. La curva más peligrosa es la última.



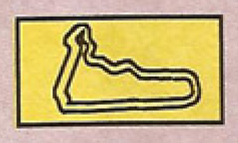
Brasil

El circuito de Interlagos tiene 4.128 metros y es de alta velocidad. Sugerimos el uso del cambio de 7 marchas. Las partes más difíciles son la "S" de Senna y después la recta opuesta.



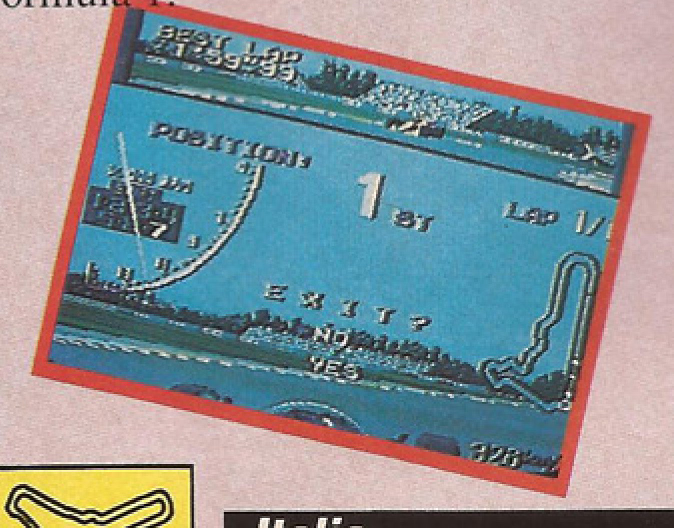
España

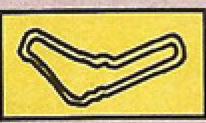
Circuito de alta velocidad. Tiene 4.032 m. Usá el cambio de 7 marchas.



México

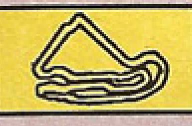
En ésta, podés relajarte. Es una pista de alta velociad con 3.424 m donde el cambio de siete marchas va muy bien. En México está la mayor recta de la Fórmula 1.





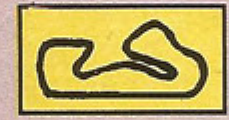
Italia

Italia tiene uno de los circuitos más rápidos. Aprovechá y apretá a fondo el acelerador. Tiene 3.808 m y pide el uso del cambio de siete marchas.



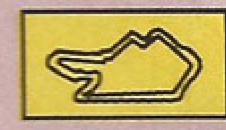
Francia

A pesar de ser bastante sinuoso, el circuito de Francia es de alta velocidad. Recomendamos el uso del cambio de cuatro marchas. Y no dejes de reducir la marcha antes de las curvas más cerradas.



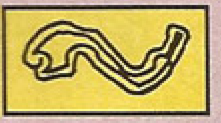
Portugal

Circuito de velocidad alta-media. Tiene 3.872 m. Es aconsejable el uso del cambio de 7 marchas. Estudiá bien los puntos para superar a los otros autos: son traicioneros.



Australia

Circuito de alta velocidad. Tiene 3.040 m. Se aconseja el uso del cambio de 7 marchas. La velocidad máxima llega hasta 335 km/h.



Mónaco

Circuito callejero de 3.072 m. Mónaco tiene fama de ser una pista difícil. Como está lleno de curvas cerradas, los pilotos desarrollan una velocidad baja. Es mejor usar el cambio de 4 marchas. Tené mucha prudencia para no reventarte contra las muchas protecciones y redoblá la atención al tomar la curva después del túnel.



Alemania

Circuito de media velocidad. Tiene 3.308 m. Es aconsejable el uso del cambio con 4 marchas. Es una pista

EN LOS BASTIDORES DE SEGA

La idea de desarrollar un game con Ayrton Senna partió de Tec Toy, representante de Sega en Brasil. Durante el año pasado, Tec Toy propuso el negocio a los japoneses y éstos lo aceptaron. No es para menos: la popularidad del piloto en el Japón es inmensa.

En agosto de 1991, Ayrton Senna's Super Monaco GP 2 comenzó a ser bosquejado. Para esto, los especialistas de Sega realizaron una minuciosa investigación sobre autos y pistas de la Fórmula 1. Fotografiaron cada circuito del campeonato. Estudiaron todo en los mínimos detalles. Y le presentaron el juego al piloto.

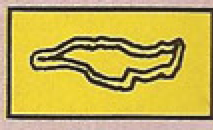
Pero el trabajo todavía no estaba terminado. Senna, con su famosa manía de la perfección, sugirió una serie de cambios para que el juego tradujera al máximo el arte, técnica y emoción de pilotear un auto de Fórmula 1.

La velocidad del auto no supera los 400 y tantos km/h como en la versión anterior. En el game para Mega Drive, no pasa de los 326 km/h.

Al pasar sobre las cebras, el auto no pierde velocidad como sucedía en el SMGP 1. "Esto no es lo que ocurre en verdad. Las cebras son parte de la pista", nos enseña el piloto. Según él, hasta la mitad de la banda del neumático se puede pisar en la cebra sin perjuicio para la velocidad. Pero si el jugador abusa de esta treta y pisa en todo lo que es cebra, le va a ir mal: su suspensión resultará perjudicada. Un castigo para los pilotos a lo Nigel Mansell.

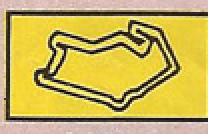
Las pistas también recibieron algunos retoques del piloto. Además de la modificación de algunas curvas aquí y allí, Senna pidió que los escenarios fueran más "limpios". Y que las pistas no estuvieran llenas de neumáticos, chapas y otros obstáculos. En las carreras de verdad, estos elementos no están ahí para molestar, sino para proteger al piloto. Y sólo cuando es necesario.

fácil, pero donde tenés que estar muy atento a la señalización.



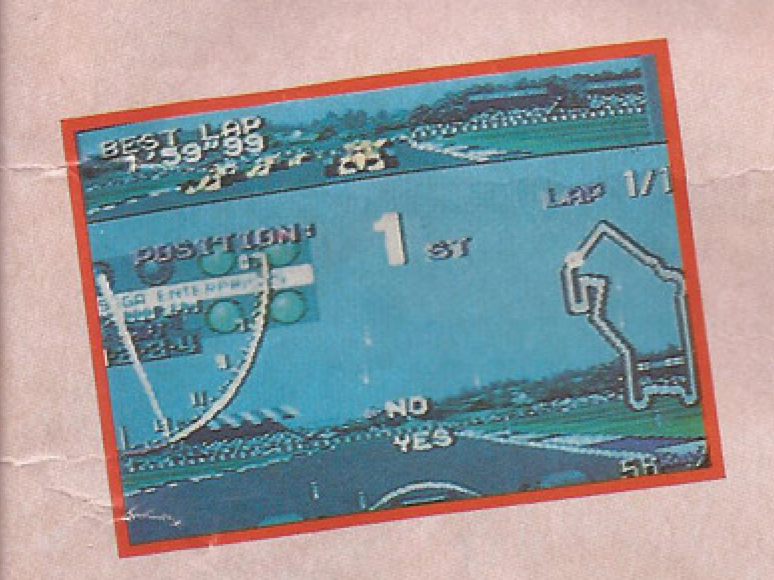
Canadá

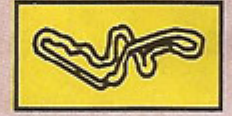
Circuito de alta velocidad. Tiene 3.360 m. Te conviene usar el cambio de 7 marchas. El Gran Premio del Canadá es muy traicionero: hacés cualquier pavada y te vas a comer mucho pastito. Cuidado especial con los codos superior e inferior.



Inglaterra

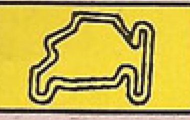
Silverstone es un circuito de alta velocidad con 3.776 m. Es allí que McLaren prueba todos sus autos. Los mejores puntos para superar a los otros están en la parte de abajo de la pista. Usá el cambio de cuatro marchas.





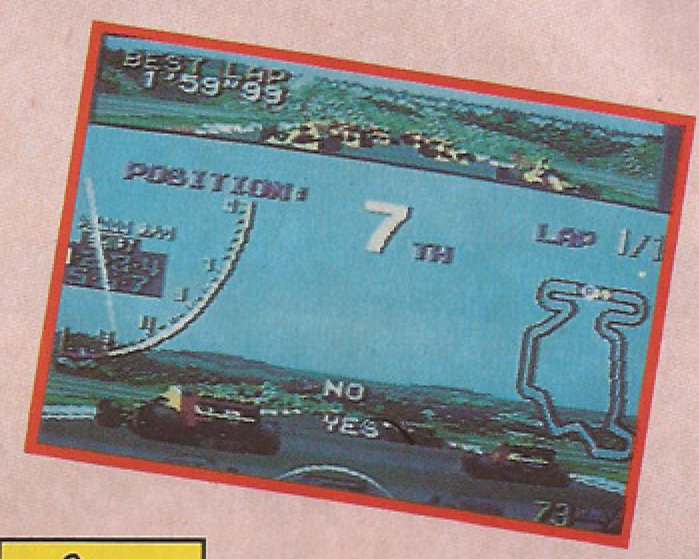
Japón

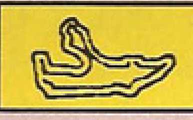
Con 3.776 m, esta pista pide el cambio de siete marchas. Es del tipo intrincado, con muchas curvas. Tené especial cuidado con la curva que viene después del puente.



Hungría

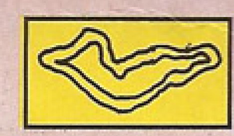
Circuito de velocidad mediana. Tiene 3.232 m. Aconsejable el uso del cambio con 7 marchas. Tiene curvas largas y del tipo que se cierra dos veces.





Bélgica

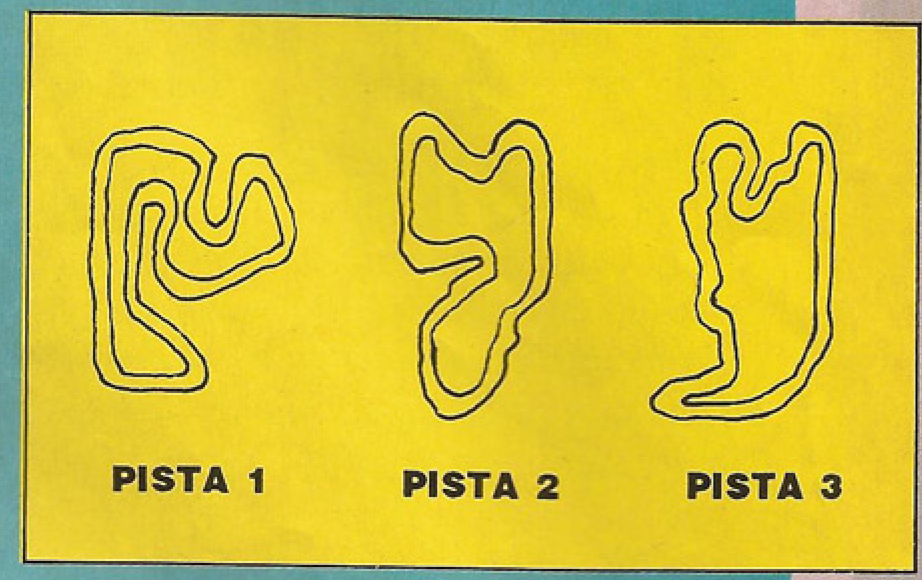
Circuito de mediana velocidad. Tiene 3.872 m. Aconsejable el uso del cambio con 4 marchas. El circuito de Bélgica tiene una gran ventaja sobre los otros: las bandas en la pista ayudan mucho al piloto al pasar a los otros.



San Marino

Con 3.520 m, San Marino es una pista de alta velocidad, donde lo más adecuado es el uso del cambio con 7 marchas. Mucha prudencia en la "S" de la recta opuesta y en el codo en la parte superior de la pista.

LOS DESAFIOS DEL SENNA GP

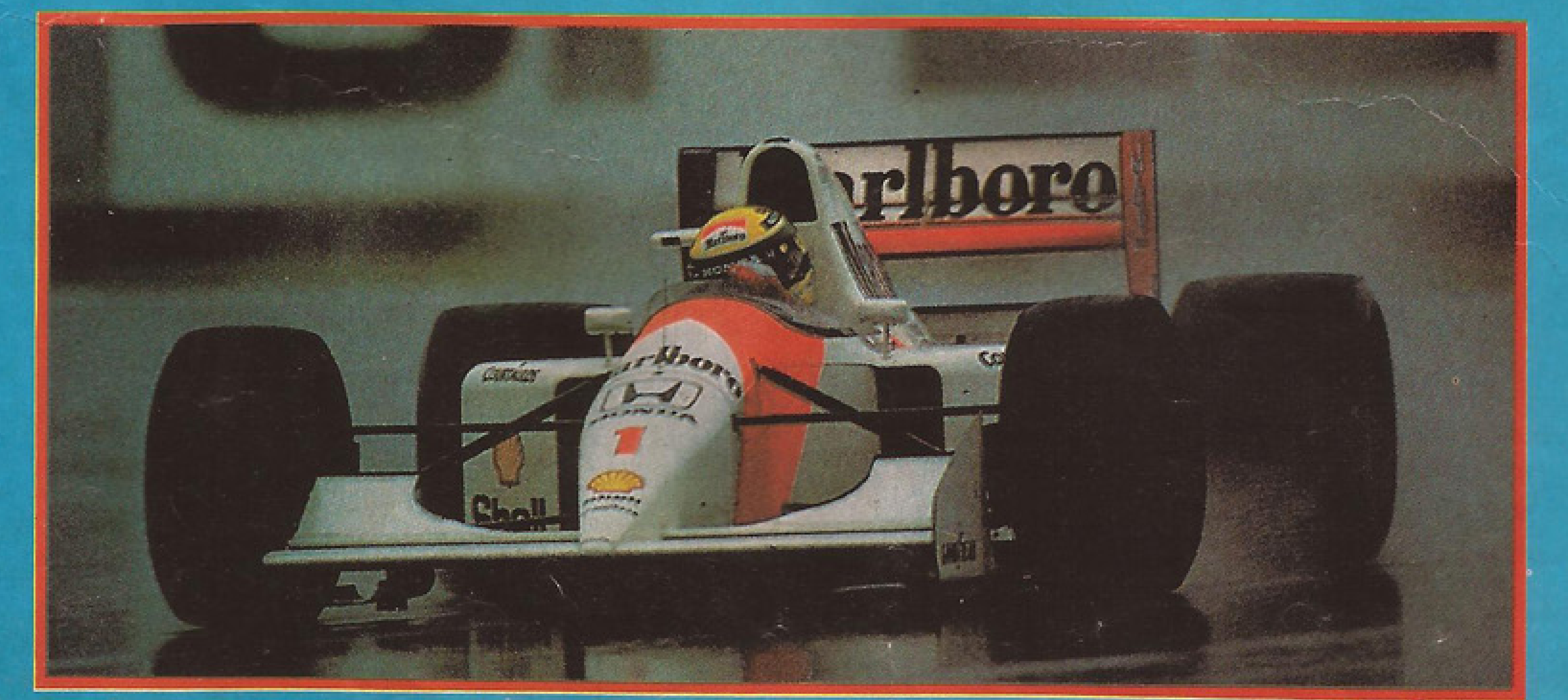


En el circuito alternativo Senna GP, que no forma parte del World Championship, vas a correr en tres pistas. Una es el kartódromo que tiene Ayrton en su hacienda de Tatuí, en el interior del estado de San Pablo. Las otras dos fueron especialmente diseñadas por el piloto para su juego.

En el kartódromo, enseguida después de la largada, viene una recta larga y tentadora. Ahí te vas a animar a pisar a fondo, pero acordate: termina en una curva muy peligrosa.

La segunda pista (en el dibujo, la del medio) tiene elementos que Senna copió de otros circuitos. Es un trazado de mediana velocidad, mejor para el cambio de cuatro marchas. La tercera pista es una de las más difíciles que se hayan creado. Tenés que ser un verdadero campeón para salir bien. Usá el cambio de cuatro marchas y, sin hacer pavadas, hasta el automático.

EL MCLAREN POR DENTRO



Este es el auto que vas a manejar en Super Monaco GP2

Proyectista: Neil Oatley.

Motor: Honda RA 121,12 cilindros en V, cerca de 700Hp.

Cambio: McLaren, transversal, 6 marchas.

Neumáticos: Goodyear Eagle radiales.

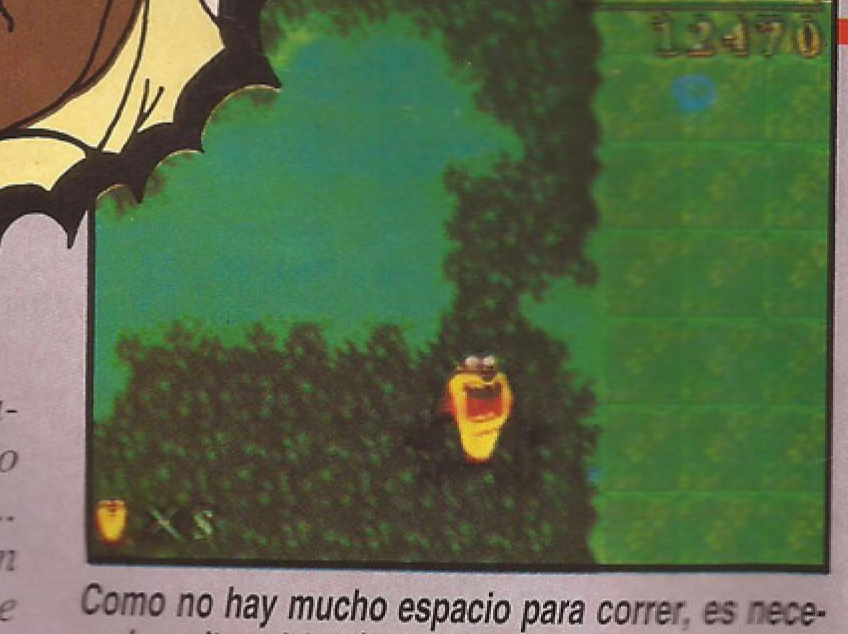
Frenos: Brembo, con discos de carbono.

Amortiguadores: Showa.

Suspensión: Normal (no activa) del tipo "push-road".

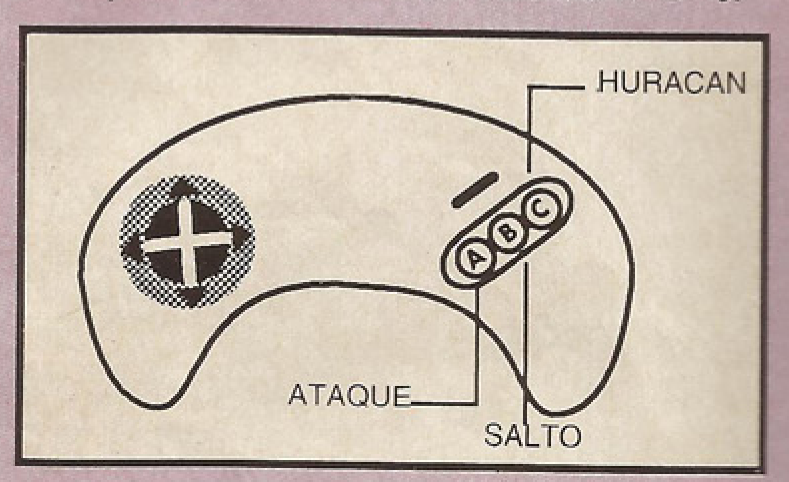
TAZ-MANIA

El Demonio de Tazmania, rival del astuto Conejo Bugs en los dibujos animados, es uno de los más golosos y angurrientos personajes que hayan aparecido en los videogames. También se disputa con Sonic el título de héroe más veloz... cuando se pone muy, muy enojado, se transforma en un huracán que arrasa con todo lo que se le pone por delante. Pero en esto no lleva mucha ventaja, porque en las pantallas de su mundo los espacios para correr son bastante más cortos que los del puercoespín.



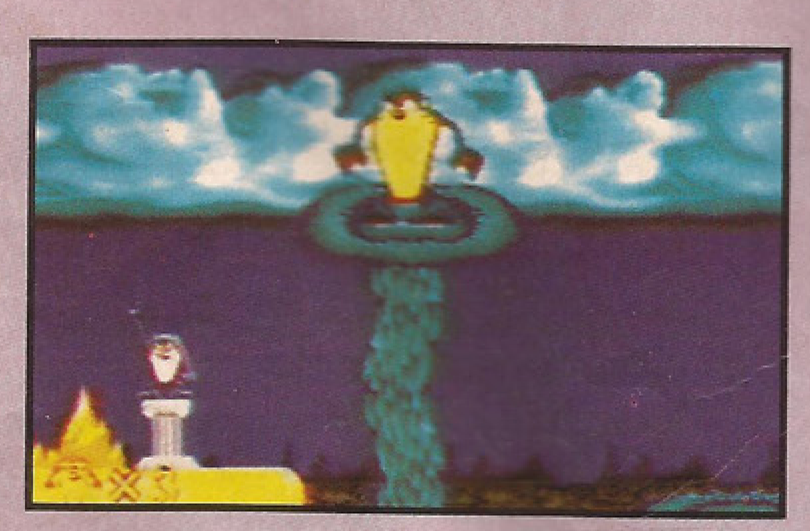
Como no hay mucho espacio para correr, es necesario soltar el botón en el momento adecuado. Si no, ahí va el pobre diablo precipicio abajo.

El joystick es configurable. Esta es nuestra sugerencia para las funciones de los botones: A - B - C.



Las Fases

La aventura de comienza cuando Taz oye una leyenda sobre los pájaros gigantes. ¡Dice la historia que tales pájaros ponen huevos tan grandes que son capaces de alimentar a toda una familia de Demonios de Tazmania durante un año! Taz sale en busca de este apetitoso premio, cruzando siete mundos en un total de 17 fases. Las fases son cortas y del tipo laberinto, con varios pisos. En ellas se encuentran varios enemigos, casi todos vulnerables a su temido huracán. Además hay cinco jefes.



Este pilar es el marco de la fase. Si perdés la vida, Taz vuelve a partir de este punto.

TRUCO

SI LLEGAS CERCA DE UN OBJETO Y PRESIONAS EL BOTON DE ATAQUE, TAZ LO CARGARA HASTA DONDE QUIERAS.

Comida, Mucha Comida

En sus andanzas, Taz puede hacer unas "picaditas": pollos asados, peces y frutas, que dan puntos. El alimento más precioso es la pimienta. Cuando Taz la engulle, se vuelve capaz de escupir fuego cuatro veces con sólo usar el botón de ataque. Las bombas sólo las puede comer cuando se torna invulnerable. Esto lo logra cuando toma una estrellita.

ITEMS

Comidas en general - dan puntos
Pimienta - da cuatro "tiros" de fuego
Cápsula - recarga la energía
Bombas - si Taz las come, explota
Estrella - invulnerabilidad
Cara del Taz con el número 1 - vida
Cara del Taz con el número 3 - Continue

Montaña

El primer mundo es la montaña. Para saltar de un nivel a otro, subite a los chorros de agua. Cuidado con los tipos de piedra... no están ni para el huracán. En compensación, Taz puede subirse sobre la cabeza de ellos para alcanzar pisos superiores o para pasar con toda seguridad, sobre la arena movediza.



Para zafar de esta pickup, basta saltar algunas veces sobre su capota. Usá el huracán para no ser atropellado.



Cuando te subas a un tipo de piedra, mantenete girando. Así él no podrá agarrarte cuando levante las manos.

Fábrica

Para comenzar a trepar por los pisos de la fábrica, es necesario agarrar la caja, subirse a ella y así saltar hasta la primera plataforma. En la primera fase pasá con el huracán delante de los hornos y de las hélices para no convertirte en churrasquito o picadillo. En la segunda fase, hay que mover las palancas para desconectar las escaleras mecánicas.



Cuidado. Algunas palancas dan unos choques feroces.

TAZ-MANIA/Sega

Aventura — 1 Jugador

GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION

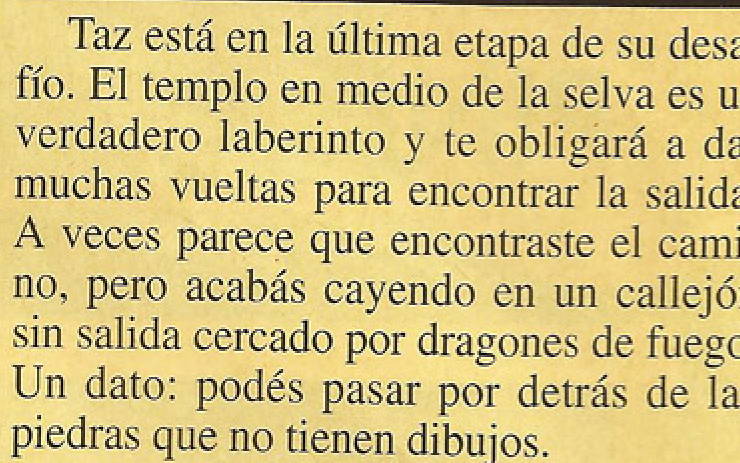
Hielo

Como es costumbre que ocurra en todo mundo de hielo, Taz se desliza por el suelo como un patín . Usar el huracán aquí es complicado. En la travesía del agua, tenés que ser rápido, pues las plataformas se hunden. Y, si se cae al agua, el demonio se congela por unos instantes, perdiendo energía.

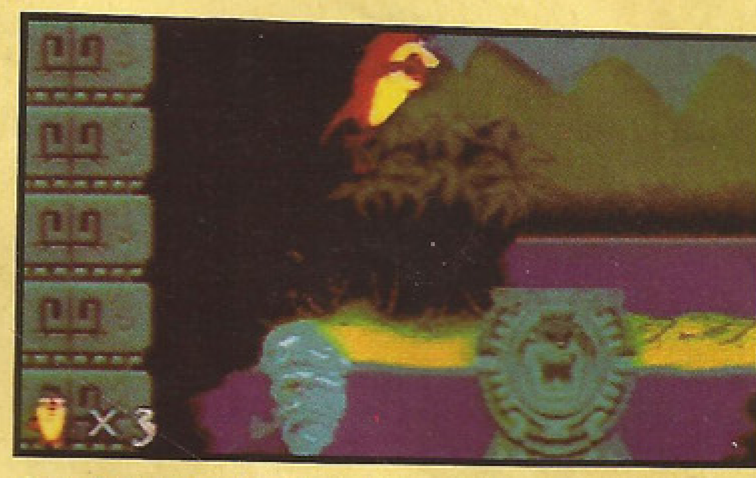


En esta plataforma podés hundirte. Sucede que, debajo del agua, hay un subterráneo con varios ítems.

Templo



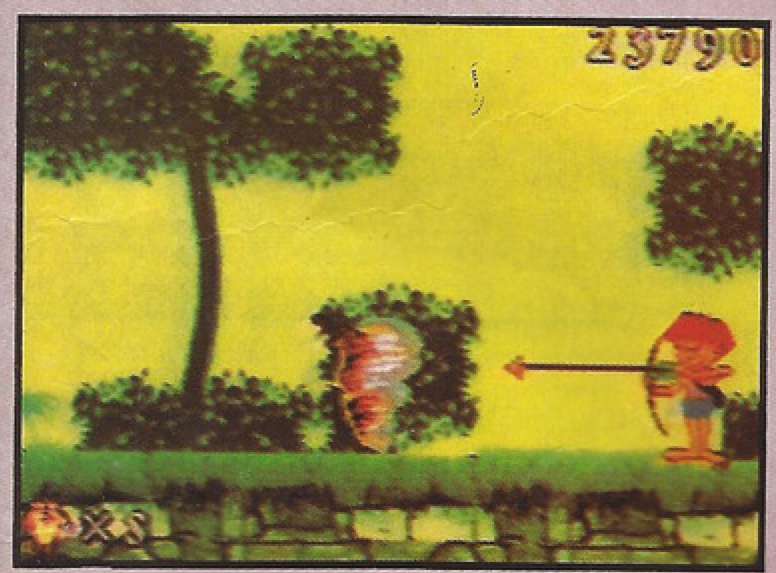
Taz está en la última etapa de su desafío. El templo en medio de la selva es un verdadero laberinto y te obligará a dar muchas vueltas para encontrar la salida. A veces parece que encontraste el camino, pero acabás cayendo en un callejón sin salida cercado por dragones de fuego. Un dato: podés pasar por detrás de las piedras que no tienen dibujos.

Otro Demonio de Tasmania cuida el templo. Cuando él ataca con el huracán, solamente saltalo para no ser alcanzado. Cuando esté normal, atacalo con tu huracán.

Floresta

Este mundo está repleto de ratitas con lanzas. Además de atacar con el huracán, podés eliminarlas simplemente saltando encima de ellas. Las plantas carnívoras no son nada al lado de Taz cuando tiene apetito, y pueden ser devoradas. Está atento en esta fase, ya que podés querer dar saltos largos y, de repente, podés caerte en algún maldito precipicio. Ya en la segunda pantalla, Taz va a escalar las ramas de un árbol enorme. Un huracán durante los saltos te ayudará a saltar más alto.



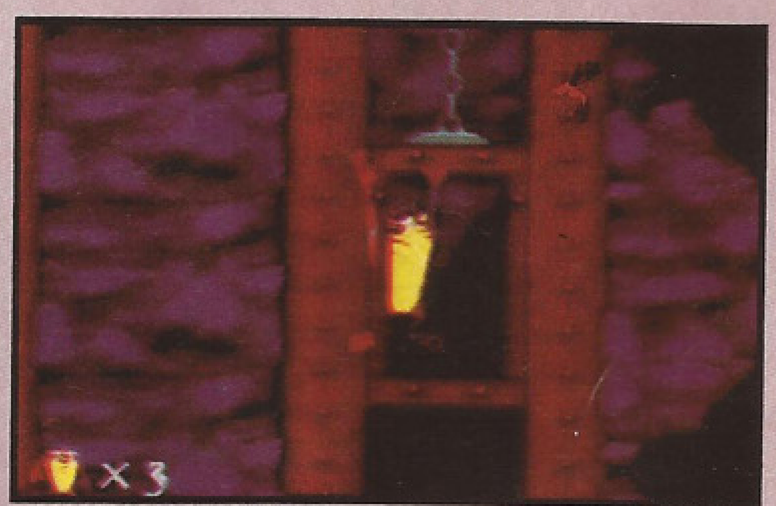
Después de escalar el árbol, vas a encontrar a este indio. Atropellalo con el huracán y todo estará bien.



Al salir de la selva es necesario atravesar un río a bordo de troncos de árbol. Cuando quieras saltar a tierra firme, usá el botón de salto y ↑.

Minas

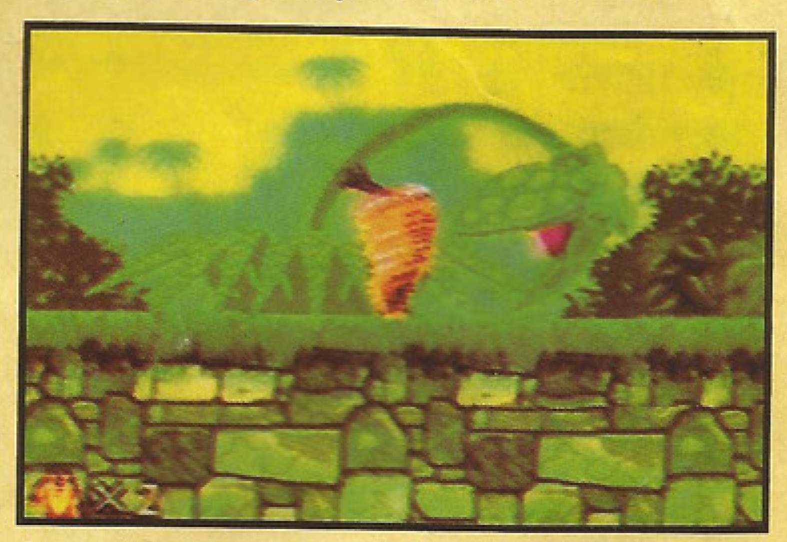
Aquí tal vez tengas que sufrir un poco. Primero, Taz se sube a uno de esos carritos sobre rieles, esquivando los obstáculos. Para levantar el carrito y quedarte con las numerosas estrellitas que aparecen en la parte superior de la pantalla, apretá A. Pero, ¡cuidado, bajá rápidamente!... ya que después de las estrellitas siempre viene un túnel y podés estrellarte. Regulá la velocidad del carrito con el Direccional hacia los lados. En la segunda fase, Taz va a viajar en ascensor. Usá la palanca para mover el ascensor hacia arriba (A + ↑) y hacia abajo (A + ↓).



Para mover los ascensores que no tienen palanca, Taz necesita saltar varias veces. El ascensor se comporta como un yoyó.

Río

Una vez más, Taz va a atravesar la corriente a bordo de troncos. Surgen también unas piedras, pero cada vez que está sobre ellas aparecen unos yacarecitos re-molestos. Sobre el final de la fase, la travesía es desesperante. Experimentá con saltar sobre el agua y, en el punto más alto del salto, usá el huracán. Es una táctica que ayuda mucho.



La madre de las plantas carnívoras intenta vengarse. Pero basta mantenerse girando, sin salir del lugar, para despacharla fácilmente.

Ave Gigante

Por fin, Taz encuentra la legendaria ave y su gigantesco huevo. Pero ella luchará ferozmente para defender a su cría. Este juego tiene una secuencia final rápida y divertida, bien al estilo de los dibujos del Demonio de Tazmania. Con todos estos trucos, esperamos que puedas verlo. Y, como se dice en el final de los dibujos de la banda del Conejo Bugs, "¡Esto es todo, amigos!"



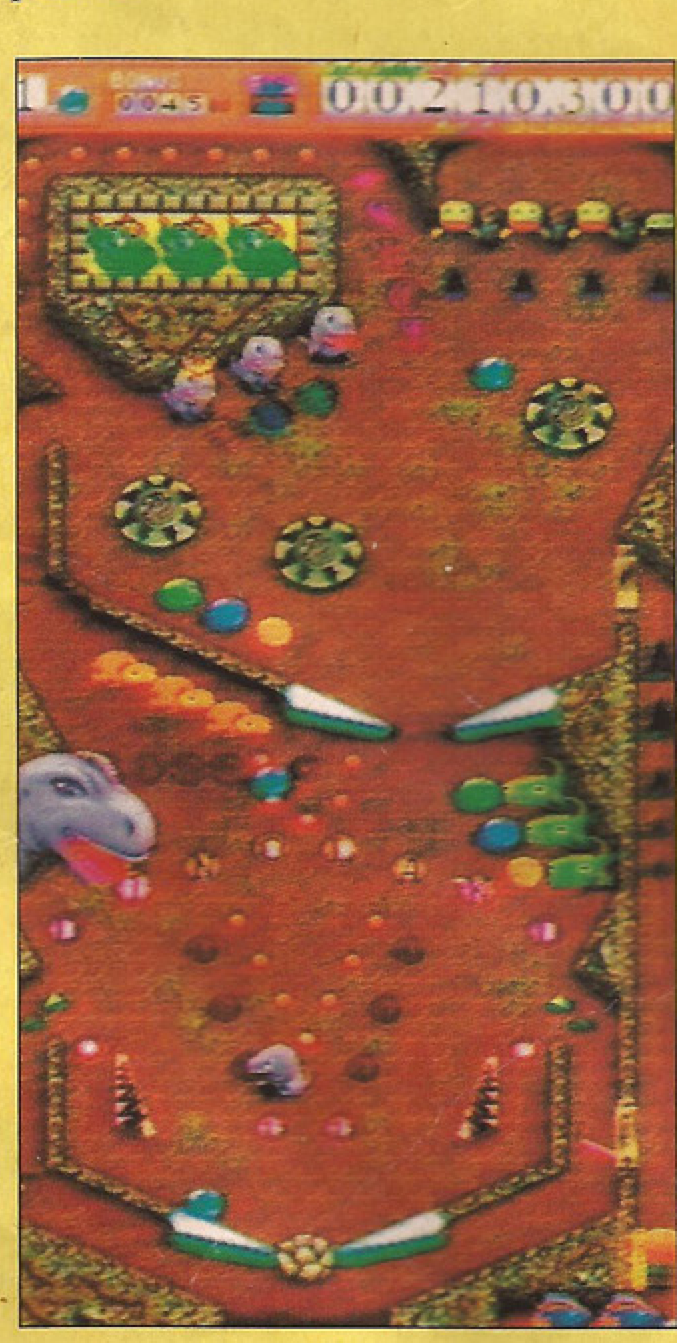
El punto vulnerable del ave es su pico. ¡El resto queda en tus manos!

PINBALL/ACCION-AVENTURA

DINOLAND

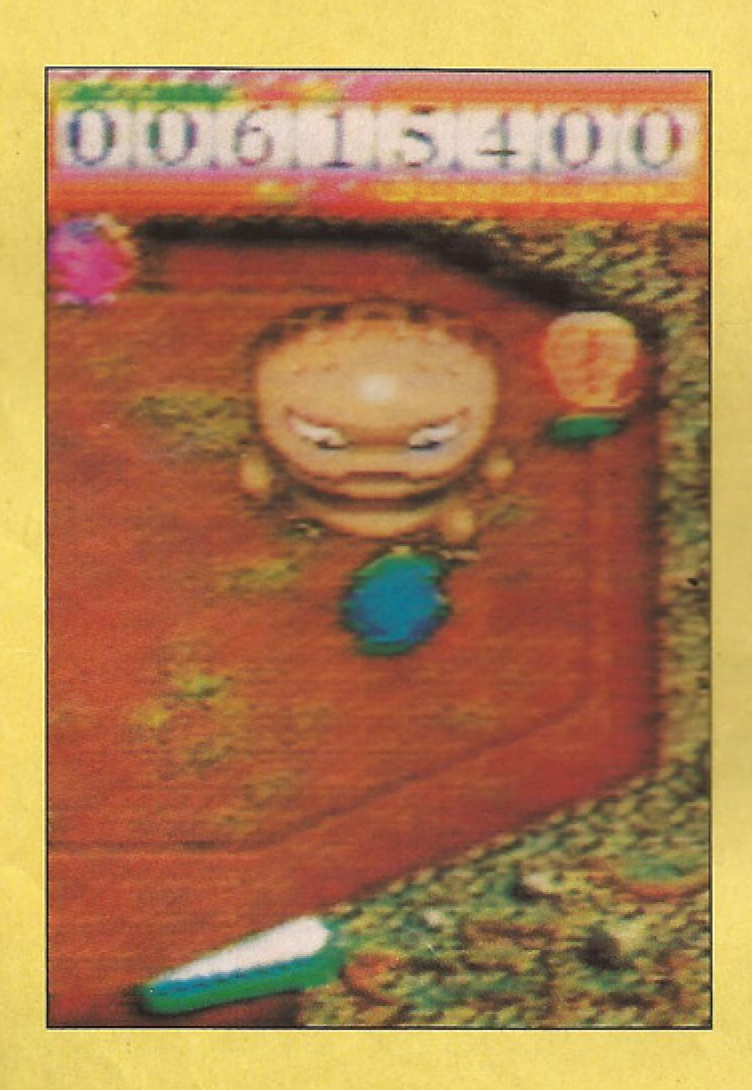
Si sos fanático del pinball con seguridad te va a copar Dinoland. No es tan complejo como el **Devil's Crash**, pero garantiza unas buenas flipeadas. El secreto del juego es ir metiendo la bola en la tronera del jefe, porque después de seis bolas ganás el derecho de enfrentar al monstruo y salvar a la muchachita.

Si no sos un campeón y sólo querés conseguir muchos puntos, mantené la bola en la parte superior de la pantalla. ¡Y no le saques el ojo a las coronas amarillas de los dinosaurios pequeños! Basta acertarles a todas y alcanzar al dinosaurio que va a aparecer enseguida después de un rayo. A partir de ahí, vas a tener la oportunidad de jugar con la bola múltiple y asegurarte un montón de puntos.



Boss

Tenés que evitar que el monstruito rapte a la chica que está en la parte de arriba de la pantalla. Vigilá con un ojo tu energía (aparece en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla). Acertale la bolita al monstruito y apretá B para que la bola se convierta en dinosaurio. De ahí, andá hacia atrás del monstruo y acertale. Repetí la operación varias veces, pero siempre prestando atención a tu energía, porque si está baja no vas a tener tiempo de derrotar al monstruito y salvar a la bella.





DINOLAND/Renovation			
Pinball		2 Jugadores	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

Accionar Defensa

IZQUIERDA	pasar la bola por la canaleta izquierda
DERECHA	pasar la bola por la canaleta derecha
CENTRAL	colocar la bola en la tronera del Boss

MAGICAL TARU

Un game típicamente japonés con gráficos que recuerdan a los dibujos animados. Y eso es lo que vas a encontrar en **Magical Taru**. Quien ya haya jugado **Mystical Ninja**, de Super NES, va a notar algunas semejanzas: fases largas y llenas de detalles, como pasajes secretos e ítems especiales.

El juego parece un poco infantil en un primer contacto. Pero es complejo debido a los detalles y debería agradar a todos. Lo mejor que tiene son los movimientos. El murciélago con cara de buenote hace vuelos rasantes y precisos, además de saltar, dar golpes y soltar magia.

La música es de parque de diversiones y colabora para dar a **Magical Taru** un ambiente de ensueño. Pero poné mucha atención en tus enemigos para no permitir que el sueño se convierta en pesadilla...



Esquivá las balas que te tira el helicóptero y agarrá los extintores. Para matar al jefe, tomá la pelota y tirásela por la cabeza.

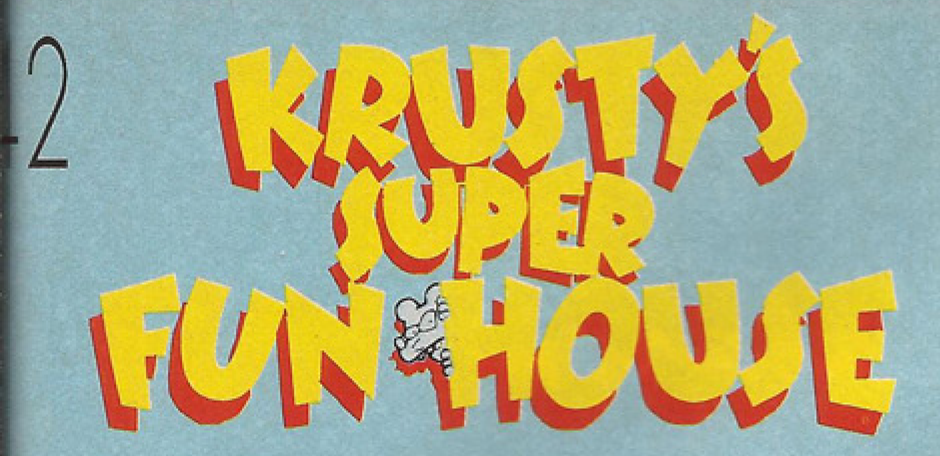


La magia te da inmunidad por algunos segundos. Aprovechá para acertarle a las caritas en la pared y descubrir plataformas secretas.



MAGICAL TARU/Sega			
Aventura 8 MEGA		1 Jugador Fases largas	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION


Chicos:
Se acabaron
los días aburridos
con los video games
en sus casas.
* Llegó FROGGY®
la línea de video games
para toda la familia
* Pal-N de origen
* Con controles
desconectables
FROGGY®
FROGGY
FAMILY COMPUTER
STEREO SOUNDS
PAC-MAN
ROBOCOP
JOYSTICK
CALIDAD
FROGGY
GARANTIZADA
Distribuye y Garantiza:
BTE Electronics S.A.
Av. Vélez Sarsfield 396 - (1281) Buenos Aires - Tel/Fax: 27-5983/5987



Si ya te desgastaste las neuronas para acabar con las ratas de este juego, aquí van cinco supertrucos de las fases 4 y 5. Nunca está demás repetir que lo importante es conseguir ítems incluso después de acabar con las ratas. ¡Krusty's Super Fun House tiene reservadas muchas sorpresas para los que están dotados de una insaciable curiosidad!

Fase 4

PUERTA 1 Andá hacia la derecha y reventá los deteriorados para agarrar las bolitas que quedan del otro lado. Para buscar más bolitas, dirigite al lado derecho y usá el trampolín para destruir los deteriorados que quedan en la parte superior de la pantalla. Con esto vas a liberar a las amadas ratitas.



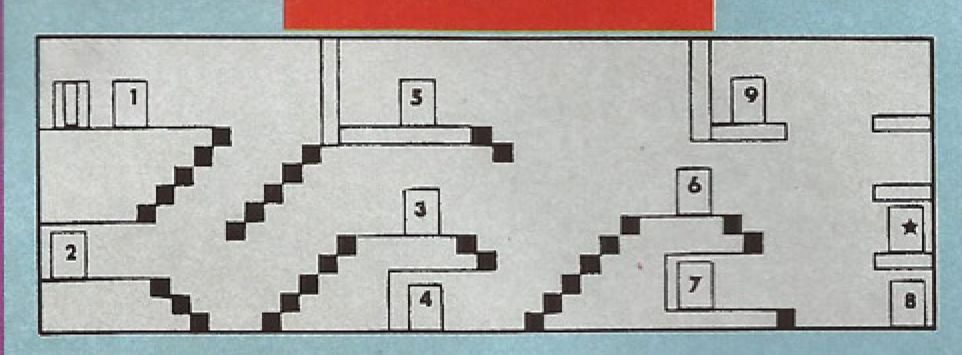
Construí una escalera con los frascos de vidrio. Cada pote encierra una rata. Después sólo tenés que encaminar a los bichos hacia su destino funesto.

PUERTA 2 Antes de tomar los potes de vidrio, usalos para conseguir bolitas para acabar con las aves que hacen todo lo posible por arruinarte la fiesta. Seguí las gotas y armá una escalera. Allá arriba, a la derecha, hay un arsenal de bolas para vos.



Acabá con las aves y empezá a acorralar a las ratas. Construí una escalera con la base bien al lado de la puerta. Las ratas subirán ocultas en los potes de vidrio y la última de ellas por el caño. ¡Fin!

Fase 5



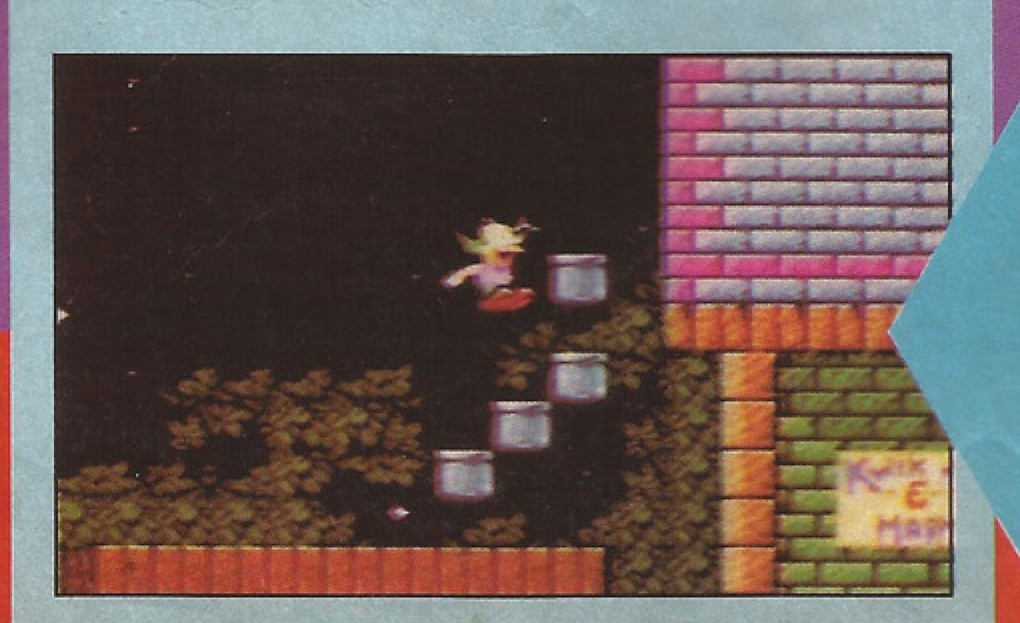
PUERTA 1 Encima de la máquina destructora de ratas hay plataformas invisibles que te llevan a una vida.



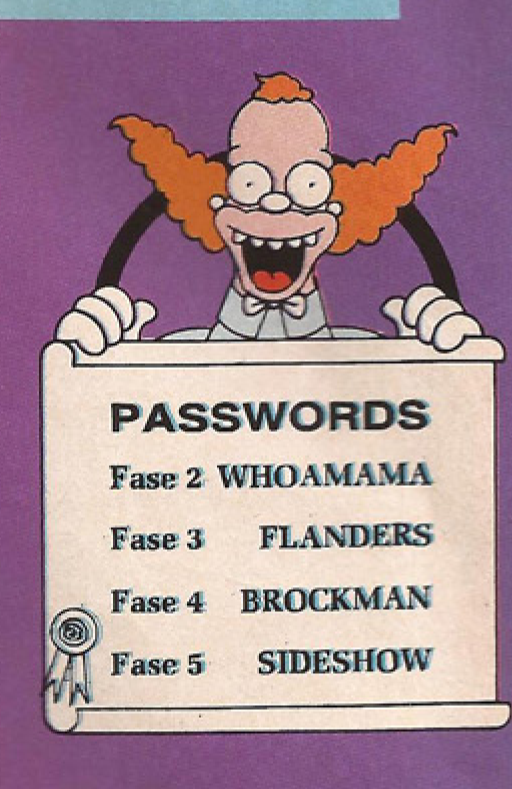
Usá el bloque como pared para que el balde termine en el lugar deseado. Será el primer escalón de la escalera. Terminá de construir la escalera y esperá ansioso el final de las ratas.

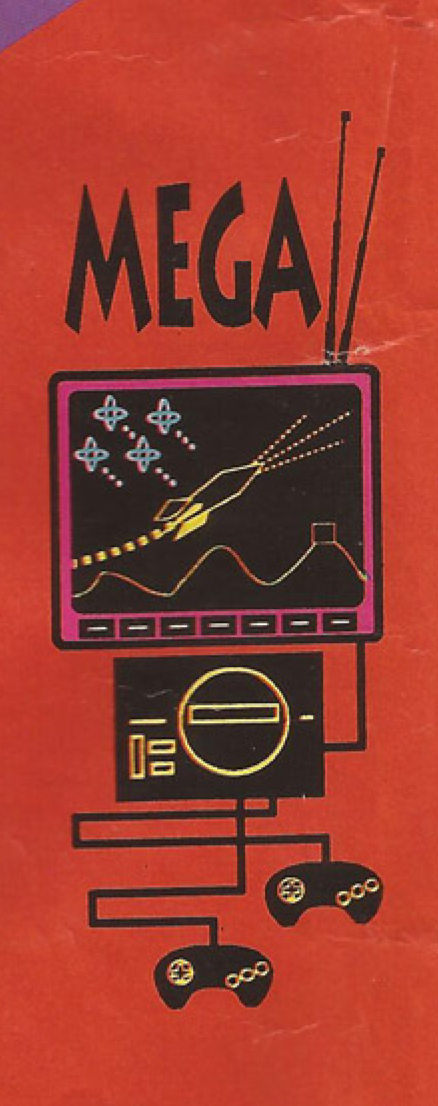


PUERTA 2 *Tapá los ventiladores para desviar las ratas hacia la derecha. Lo importante es ser rápido y usar el mismo bloque para tapar todos los ventiladores. ¿Fácil, no?*



PUERTA 3 *Tomá la estrellita y completá la fase de bonus. Sólo así vas a conseguir cerrar esta puerta. ¡Atención! El tiempo está cronometrado y sólo tenés una oportunidad.*

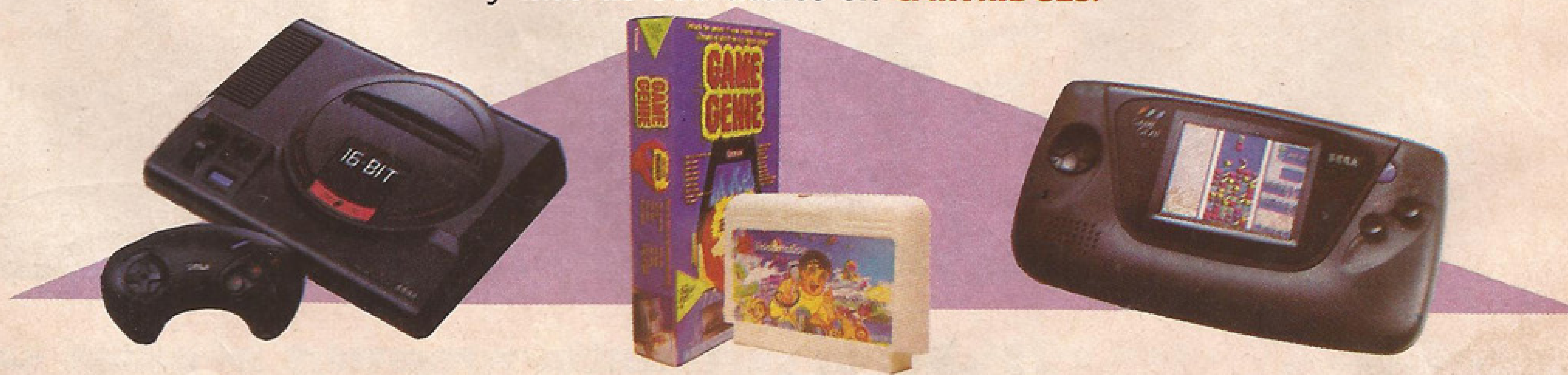




DISTRIBUIDORA DEL INTERIOR

Distribuidor Oficial para CORDOBA de BIT ARGENTINA

Toda la línea de consolas de videojuegos **BITGAME 100 - SUPER BITGAME - VIDEO RACER - MEGA DRIVE - PC ENGINE - GAME GEAR**
Accesorios: **SIMULADORES - PISTOLAS - AMETRALLADORAS - JOYSTICKS PROFESIONALES**
y más de 600 títulos en **CARTRIDGES.**



Igualdad 52 - PB. Of. 1 Tel. (051) 35662 - Ciudad de Córdoba

Rasti

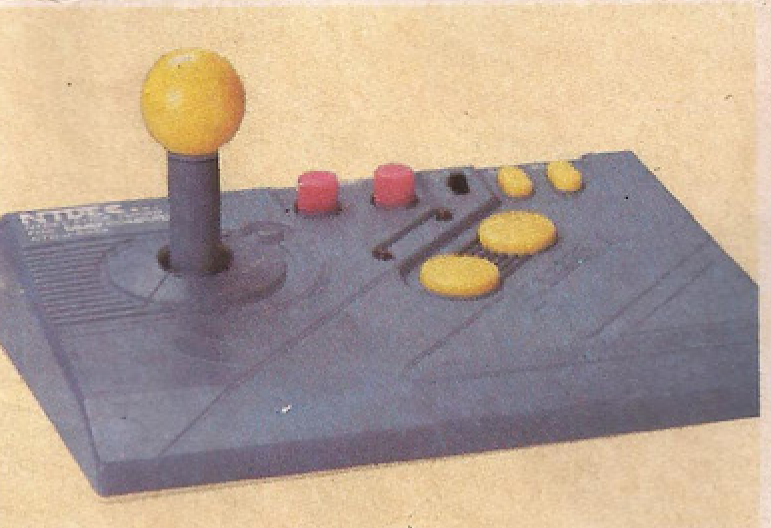
VideoGames

Rasti SuperGame

JOYSTICK Rasti TURBO SELECT START

los video juegos que más pantalla tienen en el mundo







RASTI S.A. 25 AÑOS DE EXPERIENCIA Y PRESTIGIO EN JUEGOS PARA LA FAMIL



SUPER RASTI

HIGH QUALITY COMPUTER VIDEO GAME

RASTI

TE ADELANTA SIEMPRE
LOS MAS ATRAPANTES
VIDEO JUEGOS DE LA
ULTIMA GENERACION

25 años de experiencia en juegos infantiles, respaldan y garantizan la calidad de esta fantástica línea de Video Games, presentada por RASTI.
RASTI VIDEOGAMES revolucionará a los chicos, atrapará a los grandes y será el juego favorito del hogar.
Adquiéralos en las buenas jugueterías - Video computación y casas de artículos del hogar de todo el país.





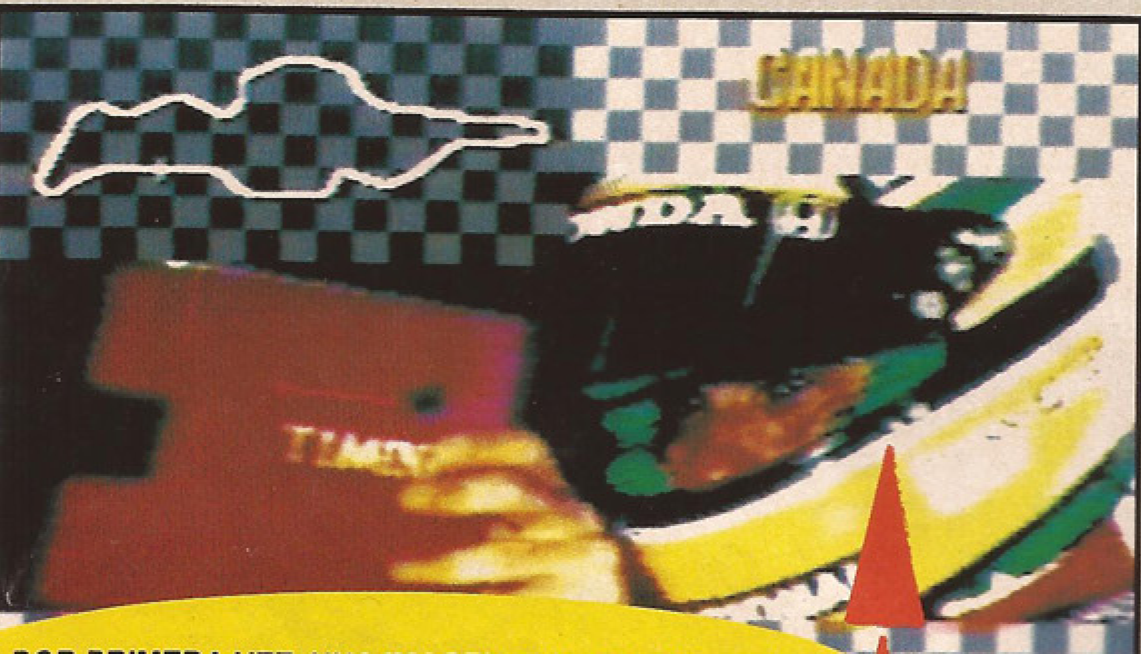




Administración y ventas: Rasti S.A. Venezuela 3854 (1603) Villa Martelli - Tel: 760-4191/ 3596 761-4441 - Fax: 760-2261

AYRTON SENNA'S

Admiradores del Master System: ¡bienvenidos al mundo de los juegos con imágenes digitalizadas! Sega consiguió colocar en este juego un simpático retrato digitalizado del piloto Ayrton Senna. Pero eso no es todo. La maniobrabilidad del auto, la colocación de las informaciones en la pantalla, los detalles de la pista, los gráficos y los sonidos son superiores a los de la versión anterior.



POR PRIMERA VEZ, UNA IMAGEN DIGITALIZADA EN UN JUEGO DE MASTER

Free Practice y Championship

En el modo Free Practice podés acceder a cualquiera de las 16 pistas y entrenar todo el tiempo que quieras. En la otra opción (Championship) desafiás al propio Senna en el campeonato mundial. Ahí la secuencia de las pistas sigue un orden determinado. Una de las innovaciones del juego es que trae comentarios del propio Senna sobre las características y dificultades de cada circuito.



PARA SALIR DEL ENTRENAMIENTO, APRETA EL PAUSE Y DESPUES LOS BOTONES 1 Y 2 JUNTOS.

Configuración del Auto

En la opción Setting, vos mismo decidís el tipo de neumáticos, cambio, motor y alerón que querés usar en tu auto. Utilizamos todas las combinaciones posibles y llegamos a dos tipos de configuraciones más adecuadas: una para principiantes y otra para quien ya tiene práctica en el juego.

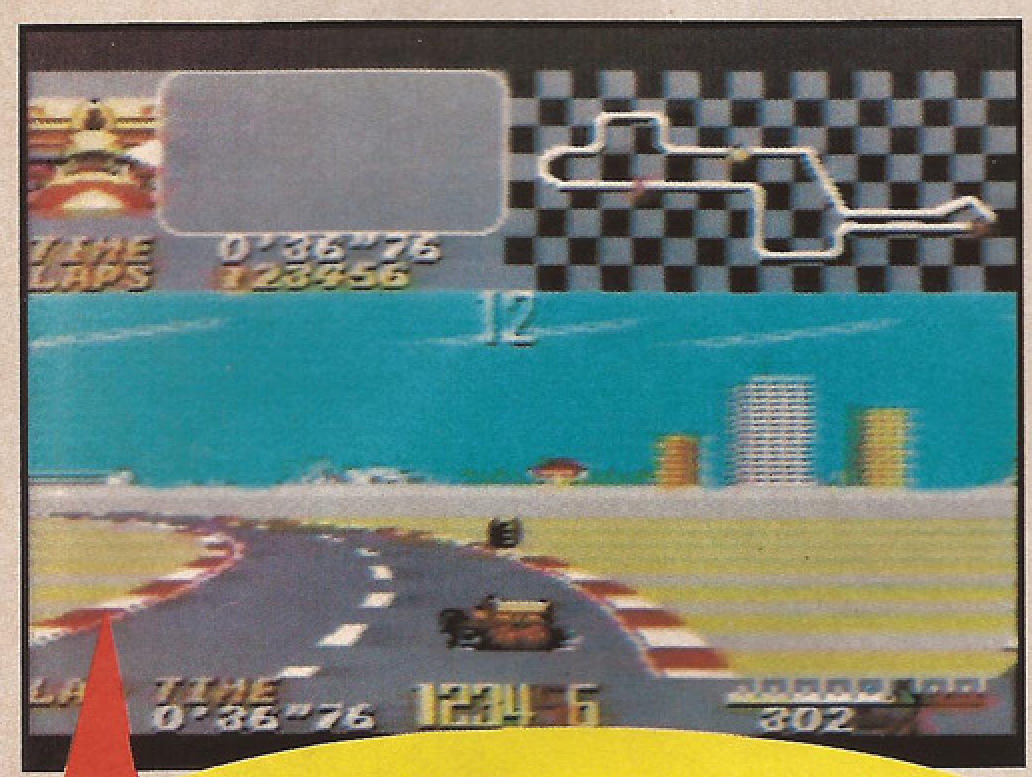


TRADUCIENDO: MISSION ES CAMBIO, GEAR ES MOTOR, TYRE ES NEUMATICO Y WIND ES ALERON.

Cambio

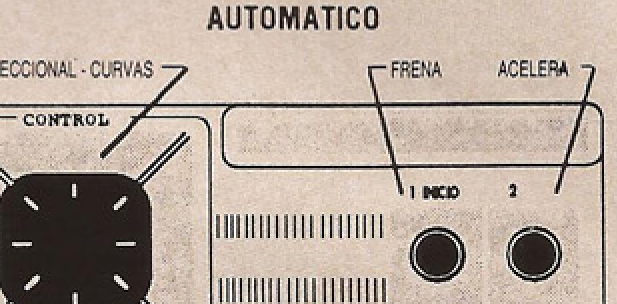
Para cada opción de cambio, los botones del joystick asumen funciones diferentes. Para quienes usan cambio manual, les contamos un secreto: el momento justo para el cambio de marcha es cuando la aguja del acelerador (ángulo derecho inferior de la pantalla) entra en el color naranja.

SUPER MONACO GP2

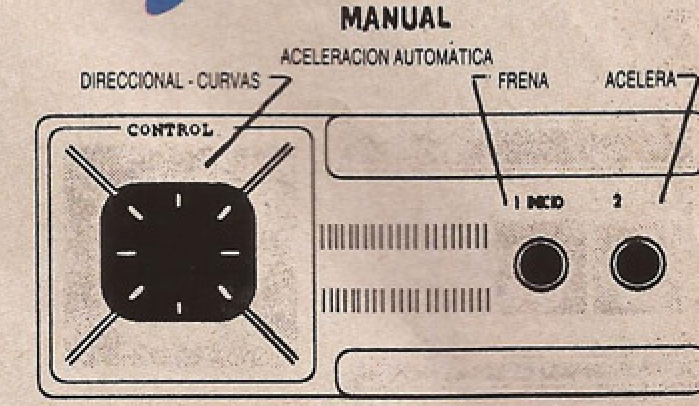


EN CIRCUITOS CON MUCHAS CURVAS, USAR EL ALERON 45 AYUDA A AFIRMAR AL AUTO EN LA PISTA, DANDO MAYOR ESTABILIDAD.

AUTOMATICO



MANUAL





CONFIGURACION PARA PRINCIPIANTES

CAMBIO AUTOMATICO ★ MOTOR A ★ NEUMATICO C ★ ALERON 45 (PARA PISTAS DIFICILES) Y φ (PARA CIRCUITOS VELOCES) ★ VELOCIDAD MAXIMA (CON ALERON φ): 316 KM/H

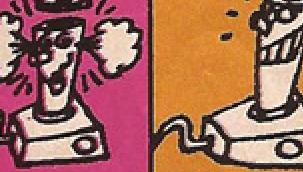
CONFIGURACION PARA EXPERTOS

CAMBIO DE 6 MARCHAS ★ MOTOR A ★ NEUMATICO C ★ ALERON φ ★ VELOCIDAD MAXIMA: 326 KM/H

MÔNACO GP 2/Sega

Carrera — 1 Jugador





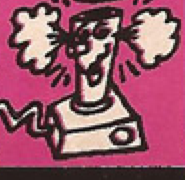



GRAFICO — SONIDO — DESAFIO — DIVERSION

POWER STRIKE

10 vidas - En la pantalla de apertura, apretá ↓, →, ↓, ↓, ←, →, ↑, → y el botón 1 dos veces.

DOUBLE DRAGON

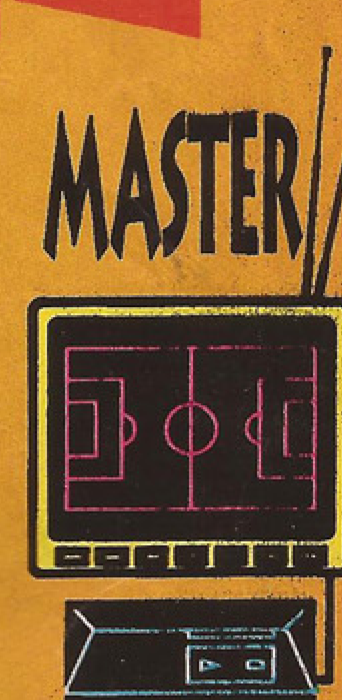
Continues infinitos - Las tres primeras fases del game tienen Continues infinitos. Para conseguir lo mismo en las otras fases sólo hay que saltar hacia arriba y hacia abajo 30 veces en el comienzo de la pantalla.

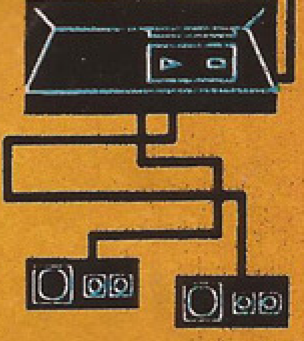
ENDURO RACER

Selección de fases - En la pantalla de apertura, digitá ↑, ↓, ←, y →. Aparecerá un número al lado de la pantalla. Indica la fase en la cual vas a jugar.

AZTEC ADVENTURE

Selección de sonido - Apretá el botón 1. Aparecerá una pantalla con dos arco iris, figuras y nombres. Cuando las figuras se encuentran en la pantalla, apretá ← una vez y → 20 veces. Si hacés todo bien, la cabeza de Nino aparecerá a la derecha del arcoiris. Encima de ella hay un cuadrado donde podés seleccionar una de las siete melodías.







La promoción incluye:

- Una consola Master System II (Pal-N, 220 Volt, Manual en Castellano, Garantía,
- Dos Joysticks
- Una pistola Light Phaser
- Anteojos Tridimensionales
- Juego Missile Defense 3D
- Juego Alex Kidd



oción

ystem 3D

Es un juego,
podría ser real

ngreso al Club SEGA)



Promoción válida
hasta agotar stock.





DEPORTE

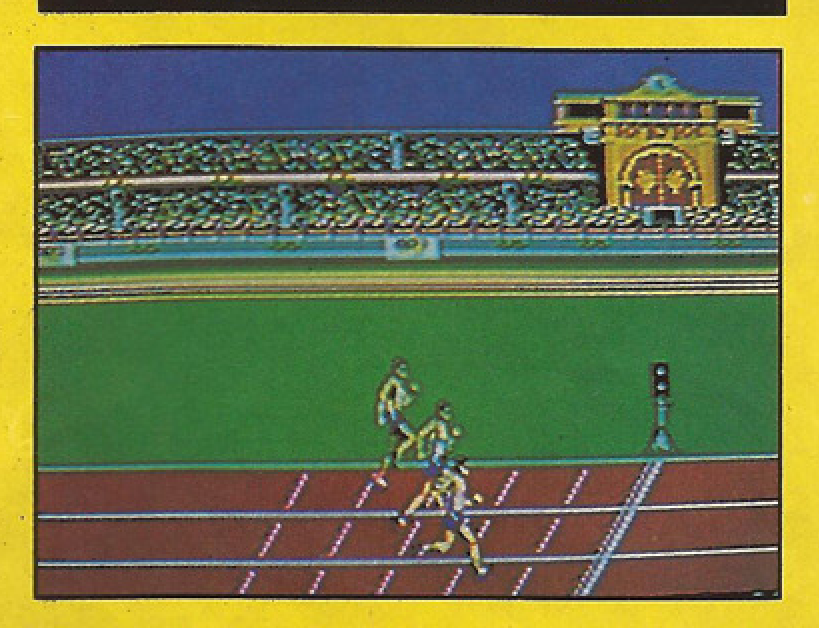
OLYMPIC GOLD

Los aficionados a los deportes de los Estados Unidos no pierden el tiempo. Para conmemorar la gran fiesta deportiva de Barcelona, la U.S. Gold lanzó el cartucho Olympic Gold para los tres sistemas de Sega. En una edición pasada ya hablamos de la versión para Game Gear, y ahora vamos a darle un vistazo a la de Master, que es muy parecida. Los trucos que dimos ya, sirven también para este juego. ¿Entendido?

Son siete modalidades deportivas en las cuales vos podés correr, nadar, arrojar el martillo, lanzar flechas y hasta encontrás tiempo para hacer unos lindos saltos ornamentales.

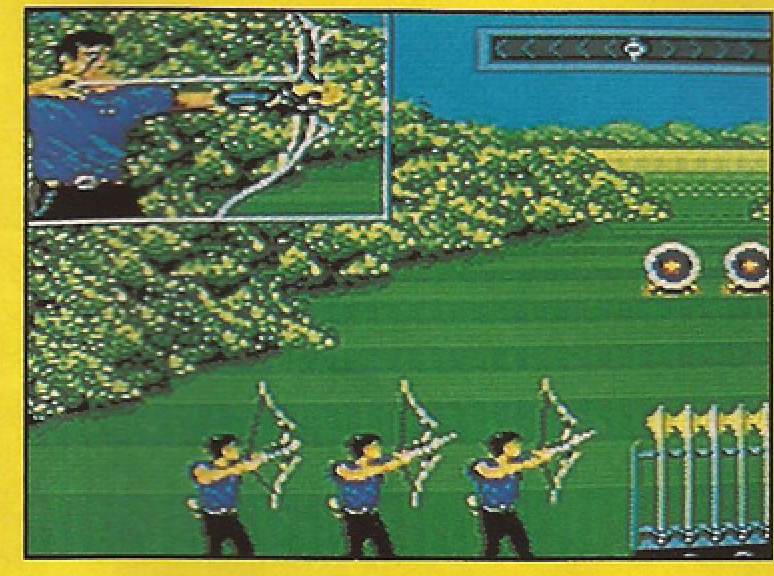
Reuní a tus amigos y ganá para tu país montones de medallas de oro. ¡Convertite en héroe nacional! La novedad: está en castellano. Sí, el juego ofrece ocho opciones de idiomas: desde el siempre presente inglés hasta los más raros como el sueco y el holandés. ¡Good luck, o mejor, buena suerte!

100 Metros Llanos



Para ser el nuevo Ben Johnson, no necesitás entrenarte. Basta apretar los botones A y B coordinadamente y lo más rápido posible.

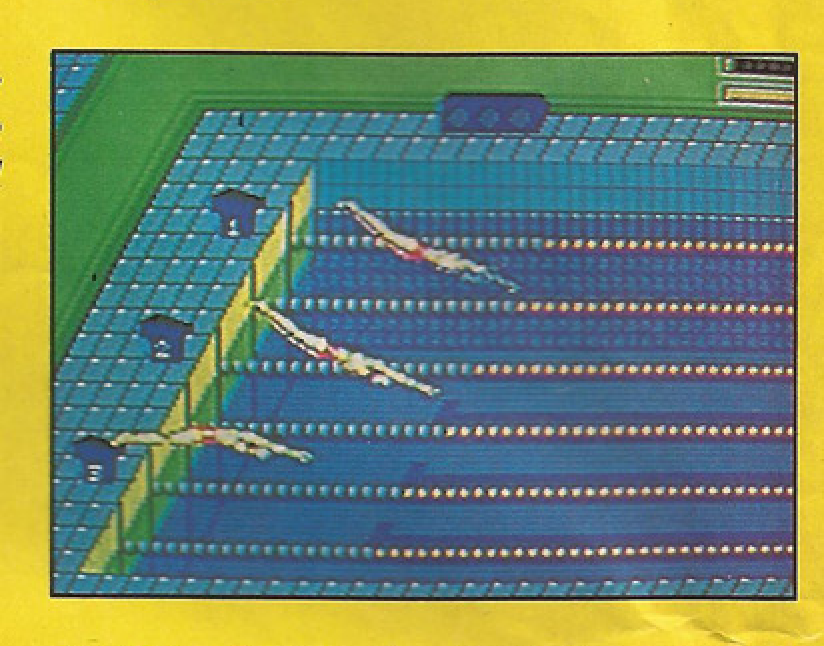
Arco y flecha



Apretá el B. Mové el Direccional hacia la izquierda para estirar la cuerda. Apretá el B nuevamente y aparecerá el blanco. Considerá el efecto del viento y mirá bien.

200 metros libres

No basta ser rápido. Para salir bien en la natación, tenés que conservar el aliento. Controlalo en el ángulo superior derecho de la pantalla.



Apretá A y B para nadar. Disminuí un poco en el momento de dar la vuelta y volvé a avanzar lo más rápido posible. Con esto conseguís un impulso óptimo.

CURIOSIDAD

LA VERSION ORIGINAL DEL GAME TENIA "PATROCINIO" DE COCA-COLA. PERO LOS CARTUCHOS QUE ESTAN LLEGANDO SOLO TIENEN EL LOGO DE LA OLIMPIADA EN LA TAPA.



GAME TAMBIEN ES CULTURA



SI SOS CURIOSO Y TE GUSTA DESCUBRIR COSAS NUEVAS, ¿QUE TE PARECE APRENDER ALGUNAS PALABRAS EN SIETE LENGUAJES? SOLO TENES QUE ELEGIR ENTRE INGLES, FRANCES, ALEMAN, HOLANDES, SUECO, ITALIANO Y PORTUGUES.

SEGA

Promoción

Master System 3D

BUSCA ESTA FABULOSA PROMOCION EN:

Capital:

Carpemet	Perú 5
Casa Reimar	Lope de Vega 2614
Casa Rodó	Boedo 1050
Casa Salvi	Sarmiento 531
ETC. Drugstore	Montevideo 1608
Electrosur	Lima 1781
Estrategia	Camargo 813
Expohogar	Rivadavia 5423
Frávega	Valentín Gómez 2813 y suc.
Garbarino	Av. Cabildo 2027 y suc.
Garten SRL	Córdoba 4557
House Hold SA	Lope de Vega 1580
Fontana	J. B. Alberdi 5845 y suc.
Jorge Juritz	Chile 853 (local 63/82)
Jug. 1810	Av. Rivadavia 5234
Jug. Colón	Santa Fe y Talcahuano
Jug. Dixi-Land	Alto Palermo (loc. 121)
Jug. Jaque Mate	Av. de Mayo 1320
Lloret Toys	Florida 877 (Harrods)
Lama Hogar	Boedo 1068
Lomas Hogar	Piedras 691 (local 10)
Marconi Hogar	Marconi 643, Avellaneda
Metrópolis	Olleros 2399
Monelos Hogar	Av. Sáenz 993
Musimundo	Cabildo 2143 y suc.
Noi-Hogar	Av. San Juan 3617
Otrovsky	Mitre 817, Quilmes
Pachi de todo	Av. Pueyrredón 140 (loc. 71)
Regalos Golden	Av. San Juan 3984
Selar SA	Florida 334 y suc.
Sol Hogar	Lima 1111
TV Omega	Av. San Juan 2316
Tiendas Venus	Lynch 3855
Video Club París	Ramallo 1707
Video Club Soft	Av. San Juan 3649

Provincia:

Catamarca:	
Wallih Nazareno	Rivadavia 898
Tulux SA	Tucuman 884
La Rioja:	
Audio 2000 SRL	Rivadavia 502
Mar del Plata:	
Rodolfo Miliffi	Av. J. B. Justo 2698
Scioscia	Independencia 2956
Blandino	Vértiz 3955
Sielmar SA	Independencia 1901
Luro Auto Hogar	Av. Luro 7479
Sirocco	Corrientes 1760
Mendoza:	
El Mayorista	Córdoba 151
Girala	H. Yrigoyen 53
Giglio	Av. Mitre 80
Neuquén:	
Renovar	Bouquet Roldán 6
Rosario:	
El Chino Imp.	San Martín 861 (loc. 42)
Salta:	
Rey Color	Alberti 245
San Luis:	
Casa Ribeiro	Pedernera 435
San Luis Hogar	San Martín 674
Tucumán:	
Barone	Maipú 140
Víctor Laroz	Rivadavia 20

Oferta limitada hasta agotar stock.

GAMELAND S.A. Distribuidores de SEGA
para la República Argentina
Tucumán 509, Piso 1º (1049) Buenos Aires

JUEGOS DE SALON

PARLOUR GAMES/Sega	
Juego de salón 3 Juegos	4 Jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

PARLOUR GAMES

*Si tu papá opina que jugás demasiado con los videogames, que no hacés otra cosa, que sos un alienado, mostrale que no es así. Andá hasta la casa de videogames más cercana y alquilá **Parlour Games**. Llama a tu papi para que juegue con vos, y vas a ver cómo se va a divertir.*

Este juego es ideal para adultos y también para la barra que gusta de una competencia entre varios. Son tres modalidades en un solo cartucho: billar, dardos y bingo. Nada de acciones heroicas, gráficos maravillosos o estrategias alucinantes. Para salir bien en este game, hay que encontrarle las particularidades a cada modalidad.

Lo mejor es el billar. Podés jugar solo, con tres personas más o contra la computadora. Es sólo tener buena puntería y esperar que la bola caiga en la tronera...

Billar

Son cuatro tipos de juego: basic, five ball, nine ball y rotation. Quien conoce las reglas de billar se va a extrañar un poco, porque errar la bola o meter en la tronera la blanca no hace perder puntos. Para dar un tacazo certero, hacé lo siguiente: ajustá la mira con el Direccional y usá el botón 2 para medir la fuerza de la jugada (apretá una vez para que el taco que queda en el ángulo superior de la pantalla se mueva y otra para que se detenga).



Colocá la mira justo en el medio de la primera bola después de la primera tacada del partido. Hacé que el taco se pare bien en el fondo para que la jugada salga lo más fuerte posible. ¿Fácil, eh? Acabás de poner una bola en la tronera del fondo.

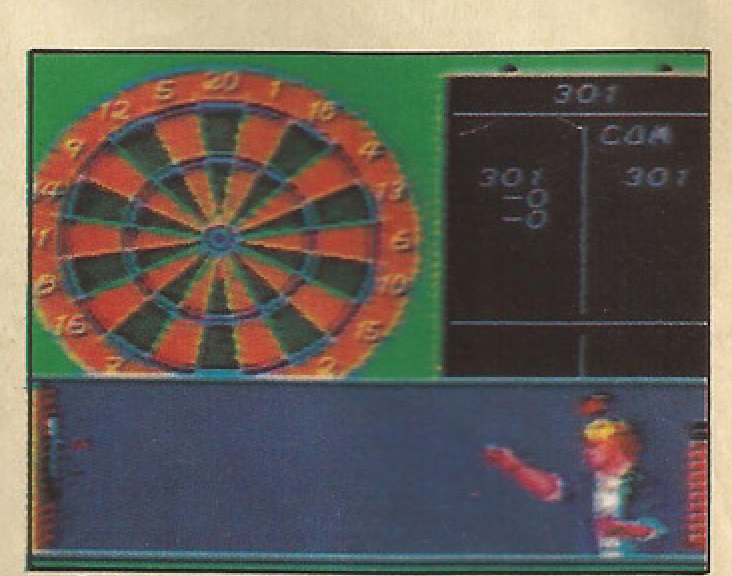
Las bolas están numeradas. Estás obligado a jugar en la bola de turno. Sólo se puede meter en una tronera una bola que no sea la que corresponde, si primero golpeás la del número correspondiente. O sea, usando la tabla o haciendo "teléfono". Pero vale la pena intentarlo, porque los puntos que ganás compensan.



Cuando vayas a jugar contra la computadora, elegí el nivel aficionado. En caso contrario vas a perder feo. A no ser que el espíritu de algún viejo campeón de billar descienda sobre vos.

Dardos

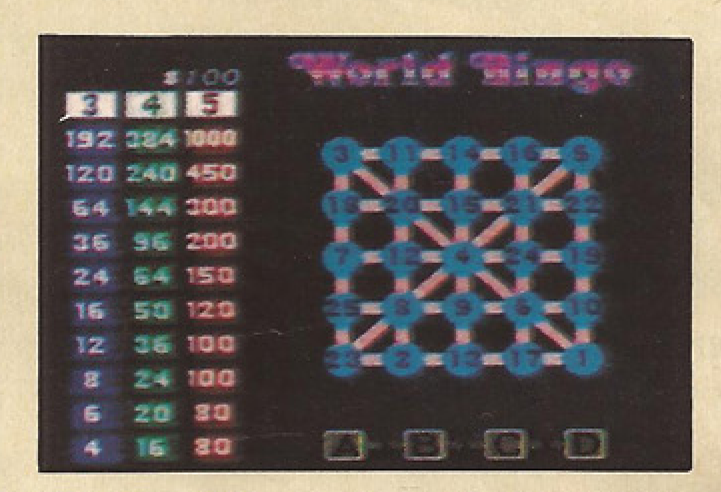
Todo pub inglés que se precie tiene un blanco especial para dardos. El juego no es muy difícil, pero esta versión del Parlour Games es complicada. Para acertarle al blanco, colocá el Direccional hacia adelante y apretá el botón 2. Después de errar algunas veces, es probable que comiences a acertarle al deseado centro del blanco.



Elegí los dardos pesados (heavy) para comenzar a jugar. Con el tiempo, cambiá por los de peso mediano, porque es más fácil darles efecto.

Bingo

Todo el mundo jugó bingo alguna vez. La diferencia es que este bingo se parece a una máquina tragamonedas. Entonces, además de contar con suerte, tenés que tener ojo para apostar.



Elegí tu cartón usando el Direccional. A la hora de accionar el tragamonedas, apretá el botón 2.

MASTER

SPIDER MAN

Ultima Fase - En el cuarto donde tomás la llave del lagarto (Lizard's Key), caminá hasta el barro que hay en el ángulo inferior derecho y saltá. Al librarte del barro, habrás conseguido la ropa de Venom (Venom's suit).

Pac-Man - ¡Esta no te la esperabas! Un superjuego de Pac-Man en el medio del Hombre-Araña. En el cuarto Electro, después de agarrar la llave, andá hasta el Game Gear que guiña. Aparecerá en la pantalla: "Press button 1 to continue or button 2 for Game Gear". Apretá el botón 2 y divertite con el viejo y querido Pac-Man.

SUPER KICK OFF

Jugada Mortal - Para ser el mayor artillero de todos los tiempos, prestá mucha atención. A la hora de la salida, arrojá la bola hacia arriba usando el botón 2. De ahí, corré hacia el arco adversario. Cuando la bola está por caer, acertale con una linda cabeceada y salí para el abrazo. ¡Hay que entrenar bastante, porque todo debe hacerse con mucha precisión!

SHINOBI

Selección de fases - Podés elegir en qué fase jugar. Apretá ↓ y el botón 2.

WONDER BOY 3

Armas a gusto - Para luchar con mayor facilidad, digitá el siguiente código:

9GC5 YHX XY4V T1H.

¿No te gustó? Entonces, probá esto: para conseguir 983.040 monedas de oro, digitá el password:

WE5T ONE ØØØØØ ØØ. Para conseguir todas las armas, pasá por la puerta que queda debajo de la torre. Caé en el agujero. Hay una puerta en el lado izquierdo. Saltá y vas a encontrar un pasaje secreto que te llevará a una sala abarrotada de armas.

VIGILANTE

Selección de fases - Apretá ↑, ← y el botón 1 en la pantalla de apertura.

secret • top secret • top

MAS - MASTER

GHOST BUSTERS

Te damos una ayuda para comenzar el juego con 9.129.000 y comprar los ítems que quieras.
Digitá el código A.A. 6632413296. Así es fácil ¿ no ?

MICKEY IN THE CASTLE OF ILLUSION

En la fase de los juguetes, pasando la pompa de jabón, encontrarás dos payasos. Pasando por ellos hay una escalera: caé ahi y matá al caballo y saltá a la segunda plataforma, donde hay un baul y una moneda. Saltá contra la pared, entrá y vas a salir a un lugar donde encontrarás una llave que te llevará a enfrentarte, directamente, con el jefe de la fase.

SHAPES AND COLUMNS

Cuando el tiempo de juego está acelerado elegí un color y concentrate en el. Agrupá las columnas que tengan el mismo color eliminando preferentemente las diagonales.

GOLDEN AXE

Cuando tengas que enfrentarte contra dos enemigos al mismo tiempo, una buena estrategia para salir bien es golpear a uno de ellos en el choque y al otro en la parte de abajo de la pantalla.
La próxima vez derrotá primero al enemigo de abajo y después al de arriba.
Alterná las posiciones cada vez que repitas esta operación.

JUEGOS DE VERANO

En el half-pipe, para ganar velocidad, basta mantener apretado el botón Direccional bien en el medio. Así no es necesario colocar para arriba o para abajo en la rampa.

SUPER MONACO GP

Al subir al auto procurá equipamientos que te den más estabilidad en las curvas y más velocidad en las rectas. Una buena combinación es la que te damos:

Alerón tipo 3
Motor Vapor V8
Neumáticos tipo soft
Transmisión a elegir.

AZTEC ADVENTURE

En las fases 3, 5, y 9 tendrás que enfrentar a una estatua azteca. Derrotala usando flechas y la espada, y enseguida andá a la próxima pantalla sin matar a los muñecos que tira la estatua. Con esto ganarás una vida.
Volviendo a la pantalla anterior, la estatua todavía estará en el mismo lugar.
Repitiendo la operación varias veces podés ganar muchas vidas. Bueno ¿No?

OPERATION WOLF

Para rescatar al presidente, preso en la embajada, procurá cargarte buena cantidad de municiones. Para eso, tirale a las gallinas, a los cerdos y a las aves de rapiña. Ganarás bombas y municiones.

MAZE HUNTER 3D

Cuando vas a tomar el bastón, en cualquier fase, esperá llegar bien cerca del enemigo para destruirlo y tomar el bastón al mismo tiempo.
Al emplear esta simple pero eficaz táctica ganarás una vida.
Era lo que buscabas, ¿ no ?

ALEX KID IN MIRACLE WORLD

Usando las combinaciones de esta tabla vencerás a los competidores.

Enemigo	Qué usar
Cabeza de Piedra	piedra/tesoro
Cabeza de Tesoro	tesoro/papel
Cabeza de Papel	piedra/tesoro
Cabeza de Piedra II	papel/papel
Cabeza de Tesoro II	piedra/piedra
Cabeza de Papel II	piedra/tesoro
Janken	papel/papel

MASTER - MAS

PSICHO FOX

En la fase 1.2 encontrarás una pared que parece imposible de derribar. La forma de derrotarla es la siguiente:
Cambiá tu personaje por el hipopótamo y conseguirás atravesar el muro. Enseguida tenés que transformarte en mono y, después, andá para adelante hasta que, desde arriba, surja un agujero. Posicionate bien en el medio y comenzá a saltar acompañando este movimiento lanzando golpes con las manos. Al hacer esto lograrás abrir un agujero por el que podrás pasar cayendo en una pantalla llena de tapas. Al saltar sobre ellas encontrarás caños que te llevarán a otras pantallas.

R-TYPE

Para obtener Continue, cuando te aparece la cuenta regresiva, girá el botón Direccional en el mismo sentido de las agujas del reloj para cada credit. Así podrás obtener hasta doce créditos.

BLACK BELT

Para conseguir vidas infinitas apretá el botón 1 y surgirá una pantalla roja mostrando tus vidas. Enseguida aparecerá una pantalla negra y entonces tendrás que presionar el Reset una vez.

SPACE HARRIER

¿Sabías que este juego tiene un Continue secreto con nuevas vidas ? Cuando aparece el game Over mové el control Direccional para arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, abajo, arriba, abajo y arriba. Fácil pero bueno.

ALEX KID IN MIRACLE WORLD

Para obtener Continue mantené el botón Direccional apretado para arriba y entonces presioná el botón 2 ocho veces.
Los comandos tienen que ser dados durante la pantalla de mensaje de Game Over, y sólo funcionarán si tenés mas de $400.

VIGILANTE

Para elegir el nivel en que querés comenzar seguí esta secuencia de comandos durante la pantalla de presentación: con el Direccional, apretá la diagonal para arriba/izquierda y los botones 1 y 2 a la vez. Usá el Direccional para la selección de fases.

KENSEIDEN

Para obtener Continue, esperá la pantalla de Game Over y girá el Direccional en sentido horario. El truco es difícil de conseguir, pero efectivo.
Selección de fases: Antes de encender tu Master, mantené presionados los botones 1 y 2 del Joystick 1. Encendé la consola y mantené presionados los comandos hasta que aparezca la pantalla de Start. Soltá todo y apretá simultaneamente los botones 1 y Direccional en diagonal para arriba/izquierda.
Con el Direccional para abajo escogés las fases.

ALTERED BEAST

Seguí estos codigos para conseguir Continues cuando aparece la pantalla de Game Over.
Primer Continue:
diagonal para arriba/izquierda, botones 1 y 2
Segundo Continue:
diagonal para abajo/izquierda, botones 1 y 2
Tercer Continue:
diagonal para abajo/derecha, botones 1 y 2
Cuarto Continue:
diagonal para arriba/derecha, botones 1 y 2

AFTER BURNER

¿Sabías que este game también tiene un Continue?
Cuando aparece el maldito mensaje Game Over, apretá simultaneamente los botones 1 y 2 de tu Joystick.
Este truco funciona solo hasta el nivel 8.
El Continue hasta el nivel 17 lo podés obtener durante la pantalla de presentación. En ese momento apretá el botón de pausa 100 veces. ¿Fácil no?



UNIVERSAL SOLDIER Accolade			
Aventura	2 Mega		1 Jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

GAME BOY

UNIVERSAL SOLDIER

Vea la película, compre el disco y juegue con el game. Esta secuencia es cada vez más común en los Estados Unidos. Después de Alien 3, el pedido más popular para los gamemaníacos de la temporada cinematográfica es ***Universal Soldier.*** *La película, protagonizada por Jean Claude Van Damme y Dolph Lundgren, promete ser el mayor éxito de taquilla del verano norteamericano. Y el game, con versiones para Game Boy y Super NES, no se queda atrás.*

Acción y Desafío

Universal Soldier para Game Boy tiene un sonido superbueno y gráficos bien trabajados. El juego, como la película, es pura acción. Pero lo que no es tan lindo son las dificultades del game: desde las primeras fases no tenés respiro. Es lucha continua: un desafío y medio.

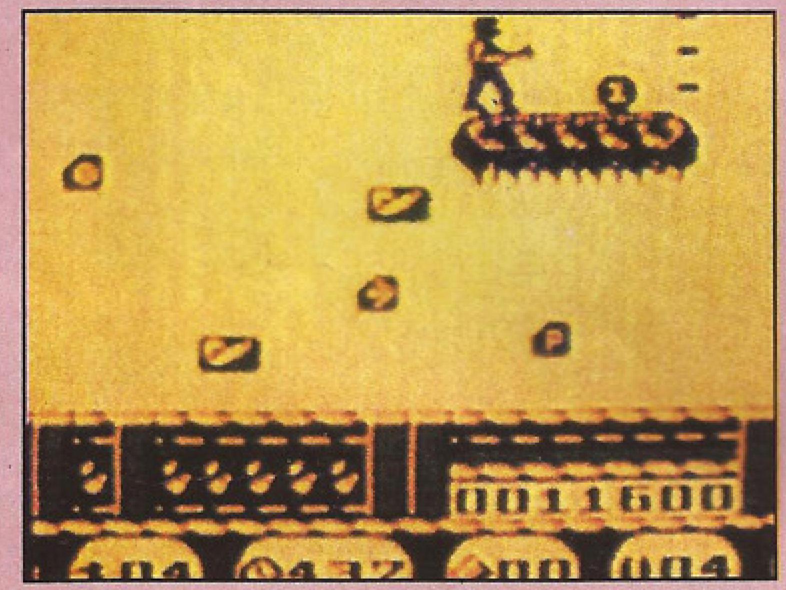
La Historia

Van Damme es Luc Devereaux y Lundgren es el Sargento Scott. Ambos son soldados norteamericanos que murieron en la guerra de Vietnam. Vuelven a vivir a través de una tecnología que permite regenerar células muertas. Los dos se convierten en supersoldados (Unisol) y sus memorias desaparecen. Por lo menos en teoría. En la práctica, Scott consigue recordar sus desavenencias con Luc y quiere vengarse. El resultado de todo esto es mucha acción y suspenso que quita el aliento.

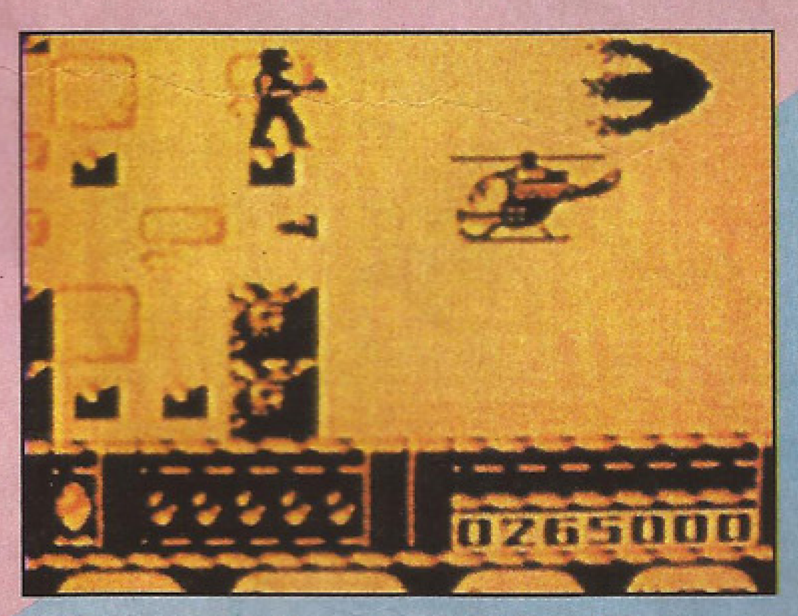
10 Fases

El cartucho tiene 10 fases largas. A veces resulta difícil encontrar la salida. Vos sos Luc y tenés que huir de las amenazas de Scott y su banda. Además de esto, tu gran misión es combatir a los terroristas de los años 90. El desafío es grande. Pasás por las selvas de Vietnam, por el desierto y algunas otras sorpresitas. Para los que gustan de la acción y de un desafío sin tregua, nada mejor que este **Universal Soldier**.

Tu arsenal incluye pistolas y látigos láser, minas explosivas y superarmas (una combinación de todas las armas accionadas de una sola vez)



Atención a los ítems que aparecen en tu pantalla. Varias armas pueden ser tuyas con un simple manejo del Direccional. ¡Tenés que ser muy rápido!



Es una buena idea mejorar tus armas antes de enfrentar a los helicópteros. Los mismos son difíciles de destruir. Necesitás mucha fuerza para acabar con ellos.

FACEBALL 2000

Saltá al nivel 20 - Hay un pasaje secreto en el nivel 10 del juego. Frente a la salida, girá 180 grados. Vas a dar de cara contra una pared. Golpeá contra ella y se abrirá un pasaje secreto, llevándote derecho al nivel 20.

TENNIS

Jugadas de maestro - Para dar un voleo fuerte, apretá A. El voleo débil se hace apretando B. Cuando la bola viene alta, da un smash (cortada). El esquema es el mismo: con el A, el smash es fuerte y con el B, es débil. A la hora de sacar, apretá A para lanzar con fuerza. Un servicio más mañoso y lento se hace apretando A para soltar la bola y B para tirarla al adversario.

TETRIS

Dos Jugadores - Si sos fanático de este juego y pensabas que las variaciones se habían acabado, prestá atención. Conectando dos consolas podés jugar Tetris con un amigo. La novedad es que uno de los jugadores puede lanzar los bloques. ¿Cómo hacer? Simple. Primero, acordate de dejar las dos consolas desconectadas al conectar los cables. Después de conectados, el primer jugador que presiona Start podrá lanzar algunos bloques a su adversario. ¡Divertite!

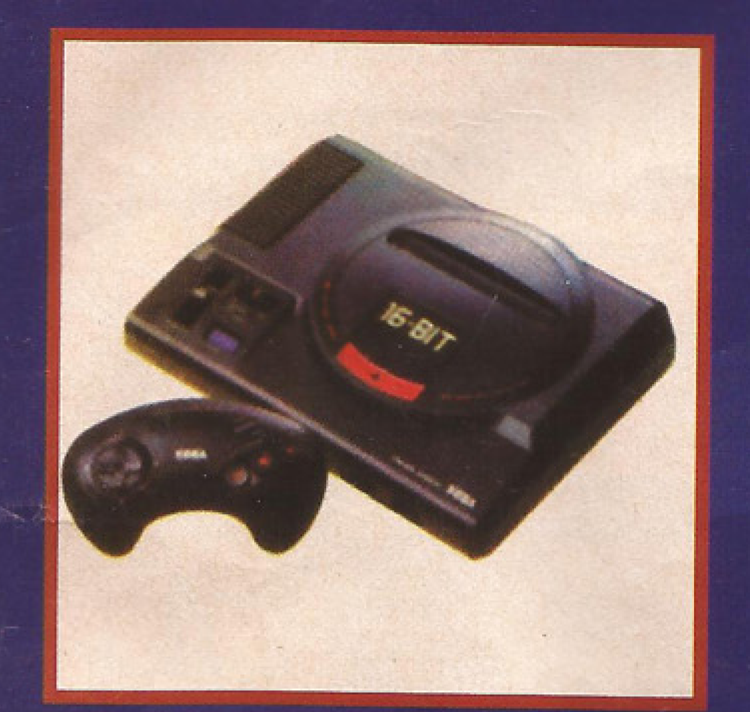
THE AMAZING SPIDER-MAN

Golpes expertos - Para dar una patada voladora, saltá y apretá el botón B. Para dar un salto mayor, apretá al mismo tiempo A y el Direccional en el sentido deseado.

TEC TOY
ARGENTINA S.R.L.

**LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y EL MAS AMPLIO STOCK EN CARTUCHOS**

SEGA MEGADRIVE



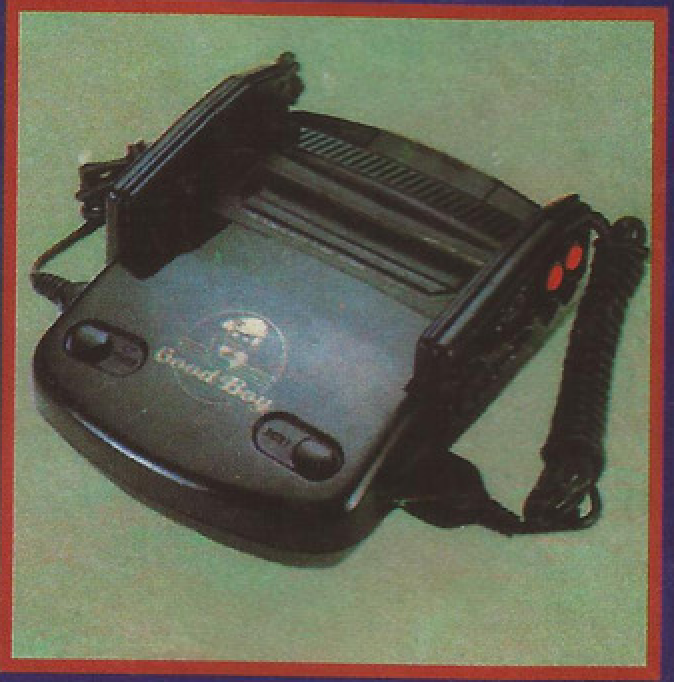
Pal-N

FAMILY GAME



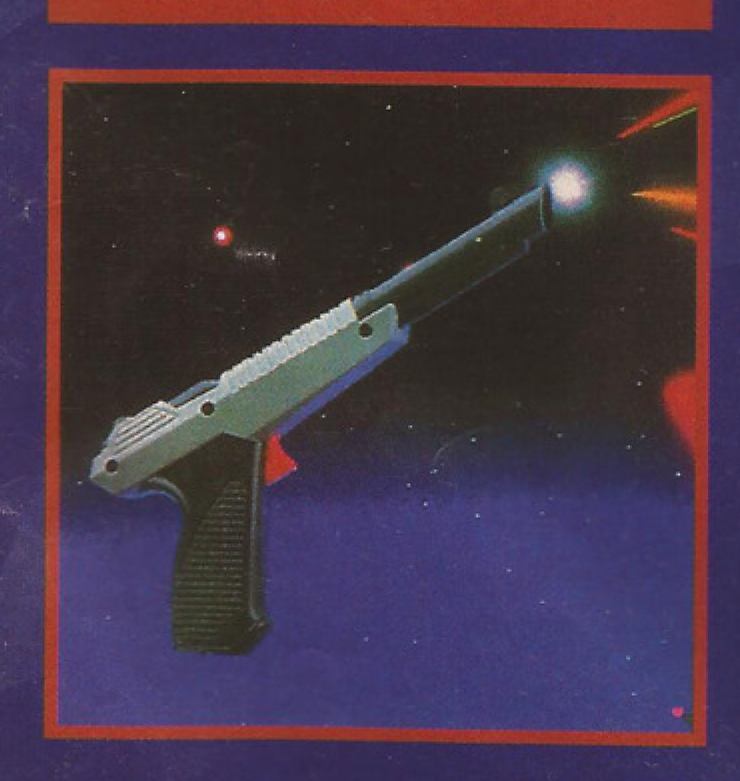
Pal-N

GOOD BOY



Pal-N

PISTOLA LASER



MICRO GENIUS



Pal-N - IQ 701K
Con Pistola Laser - Adaptador
de 60/72 pines y Auriculares

MICRO GENIUS



Pal-N - IQ 501A

TEC TOY Argentina S.R.L. Belgrano 1715 (1093) Capital - Tel. 476-0053
Sucursal Capital: Libertad 348 - Tel. 35-3549 - **Sucursal Mar del Plata:** Av. San Martín 2122

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

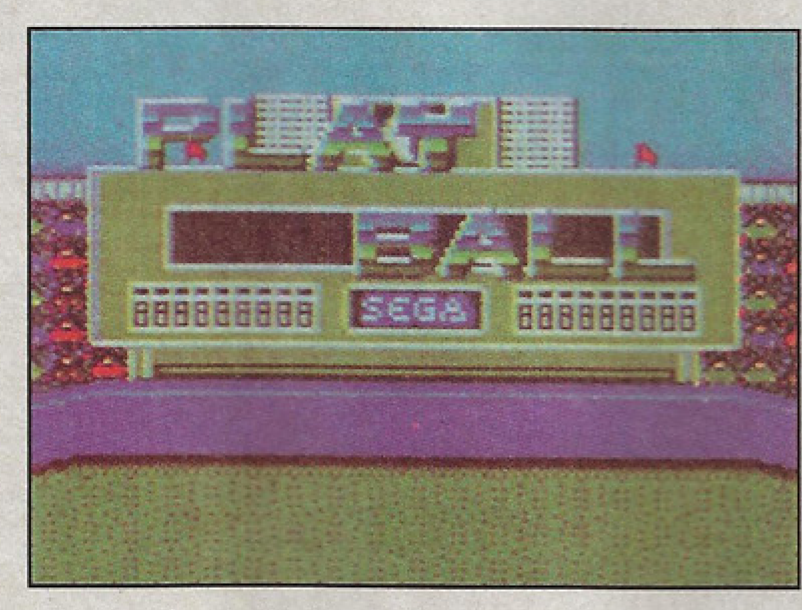
DEPORTE/TRUCOS

THE MAJORS: PRO BASEBALL

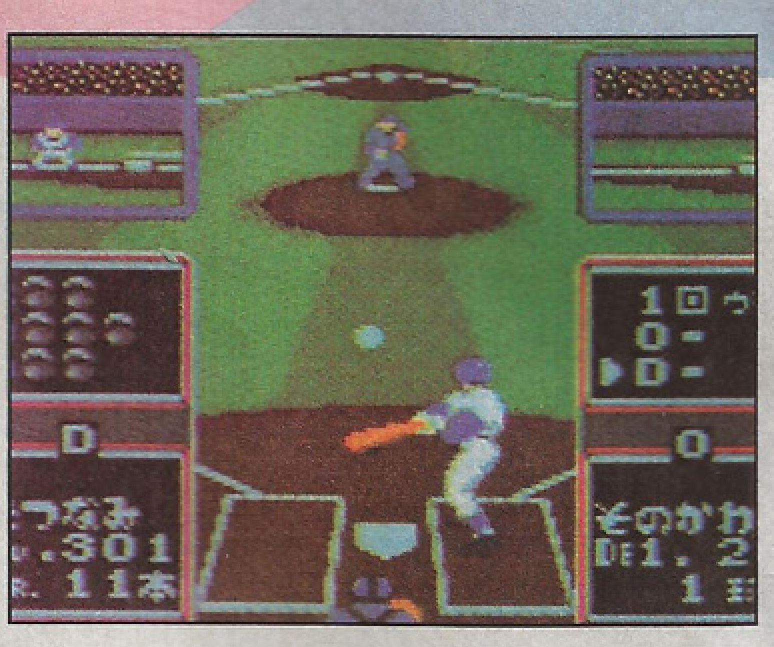
Si te copaste con la onda de los deportes norteamericanos, atención. Está saliendo en los Estados Unidos un óptimo cartucho de béisbol para Game Gear.

The Majors: **Pro Baseball** es un game que trae detalles del deporte más popular de América del Norte. En EE.UU. los chicos juegan béisbol como aquí jugamos fútbol: con bola pesada, con bola liviana, con equipos grandes o de barrio. Y lo mejor es que las chicas también lo juegan. Pero no profesionalmente, sólo por diversión.

Como en los otros games de deportes basados en los campeonatos norteamericanos, los mejores jugadores están presentes. Y lo más importante: podés crear un equipo imbatible, tu propio "dream team" del béisbol. Si el de básquetbol ya arrasó en las Olimpíadas, imaginate lo que el de béisbol es capaz de hacer.



Vos podés elegir el estadio en que jugás, el equipo que entra en el campo y mucho más.



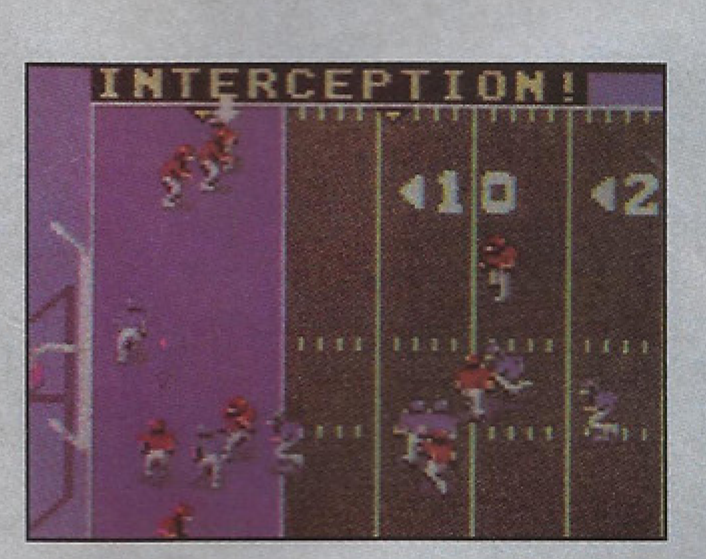
El bateo es el camino de las victorias en este juego. Elegí el lado en que preferís batear. Después acertale de lleno a la pelota. Intentá darle efecto.



JOE MONTANA FOOTBALL

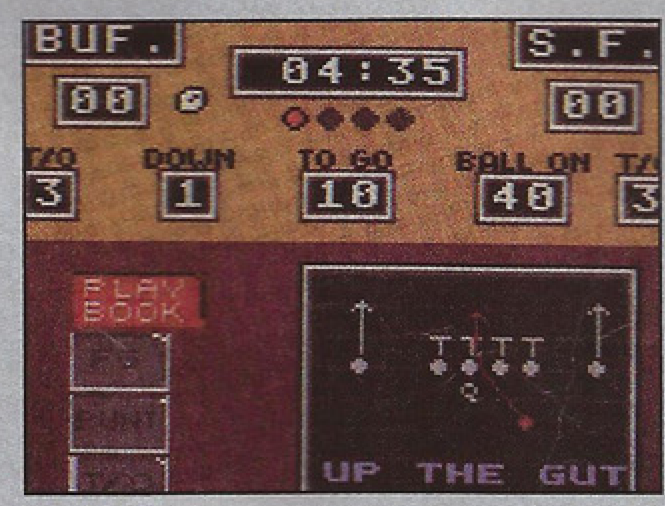
El cartucho no es exactamente una novedad, pero este Joe Montana Football continúa copando incluso después de seis meses de su lanzamiento. ¿Cuál es el secreto? El propio Joe Montana, astro máximo del fútbol norteamericano, participó en el proceso de elaboración del cartucho. ¡Y, además de buen jugador, el tipo es loco por los games!

Lo mejor del juego es poder usar tácticas variadas de fútbol americano. Los gráficos ayudan, pues son simples y tienen buena definición. Esto facilita la visualización del game en la pantalla. La música no es de las mejores. Un truco: bajá el sonido de tu game Gear. Si entendés de fútbol americano, vas a delirar. Si no captás nada, es una buena oportunidad para aprender.

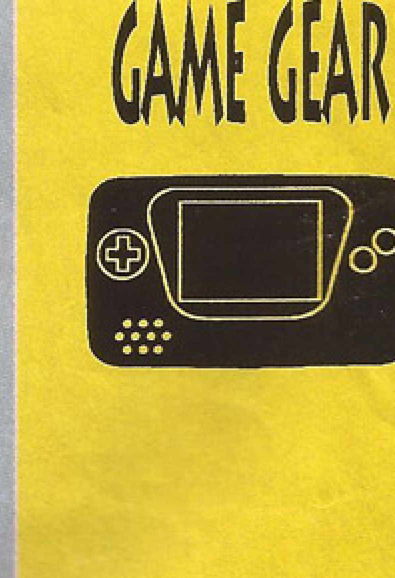


¡No sólo de ataques vive un partido de fútbol americano! Tratá de defenderte de la mejor manera posible, de lo contrario: ¡fuiste!





Elegí la táctica que te parezca más adecuada. El cartucho permite que elijas el team, los jugadores y todo lo demás.





¡LIMPIEZA!

Si tu Game Gear se ve con lluvia en la pantalla o si te parece que tu equipo está sucio, una buena noticia. Sega lanzó el Cleaning Gear, ideal para limpiar tanto la consola como los propios cartuchos. ¡Entonces, adiós polvo!

SLIDER

Passwords - Digitá estos códigos para pasar derecho a las siguientes fases:

Fase 25-JAPI Fase 50-AGAG
Fase 75-JGPO Fase 99-PCJK

OUT RUN

Tiempo infinito - Durante la pantalla de presentación, apretá la secuencia botón 1, botón 2 y Start. Pero atención: la magia sólo funciona con dos consolas conectadas.

C.A.R.T.A.S. G.A.M.

Me llamo Carolina Beltramo, tengo 15 años, soy de Rosario y me encanta la revista.

He probado algunas revistas españolas de video juegos pero son aburridas y no se entiende nada, en cambio Action Games es la mejor, porque emplea un lenguaje simple, moderno y sin tecnicismos. No me pierdo ni un número.

En el Nº 1, Uds. publicaron la estrategia de la Sirenita, y como yo tengo una consola Bitgame de 8 bits, me compré el juego y gracias a la estrategia y trucos que Uds. publicaron y también a la práctica y paciencia que tuve, en una semana llegué al final del juego 2 veces.

Creo que si Uds. no publicaran las estrategias de los videojuegos no se podría jugar, ya que los cartuchos no traen manual de instrucciones, los felicito porque realmente la revista está genial.

Quería pedirles un favor, podrían publicar la estrategia de "Circus Charlie", es un juego para 8 bits, muy fácil de jugar, pero cuando llego al Stage 5 quedo varada y no sé qué hacer. También quiero saber si el juego de "Teenage Mutant Ninja Turtles 4", que salió en los EEUU para SuperNes de 16 bits, va a salir en la versión de 8 bits.

Además quiero mandarles mi colaboración, tengo el juego de "Tortugas Ninja 2" y lo he jugado muchas veces, aunque todavía no logro llegar al final, conozco algunos trucos que podrían ser útiles para muchos gamemaníacos.

En el primer nivel, cuando te enfrentás con Rocoso, nunca lo ataques con las armas, porque él te responderá con un puñete, siempre pegale patadas y cuando te dispare saltá.

En el segundo nivel cuando aparece un grupo de Ninjas que te tiran con explosivos, tampoco los ataques con las armas, porque te pueden explotar encima, saltá y pegales patadas. Cuando llegás a la parte donde está la pizza (arriba de un techo), quedate abajo y esperá que los Ninjas bajen, así los matás y cuando pasa una chica en patineta atacala para que grite, porque eso te da un punto, y después comete la pizza. Cuando te enfrentás con Bebop, escondete en la alcantarilla, cuando salís atacalo con las armas y después saltá.

En el nivel 3, segunda fase, cuando vas en camino para rescatar a Abril, hay unos barriles que si los golpeás explotan, ni los toques, porque te pueden explotar a vos o matan a los Ninjas, pero no te dan puntos.

Acordate que el puntaje es super importante porque cada 200 puntos te regalan una vida.

En el 6º nivel, vas a ver que a un costado en una parte hay unas velas, tiralas abajo porque te dan puntos.

Bueno, estos son mis trucos, espero que a algunos chicos les sirvan. Les deseo mucha suerte y sigan así.

Los saluda muy atentamente.

Carolina Beltramo
Rosario

ACTION GAMES:

Estamos muy contentos por tus elogios y este tipo de cartas nos da mucha fuerza para seguir adelante.

Sabemos que "Tortugas Ninja IV" está para los family games. Llamá a algún comercio y preguntale si ya lo tienen o cuando lo van a traer. Si te dicen que no están enterados, deciles que no sean truchos y mostrale la respuesta de tu carta en ACTION GAMES

Por otra parte convocamos a algún gamemaníaco para que te diga qué hacer en la Stage 5 de "Circus Charlie". ¿A ver quién es el que la tiene más clara?

Muchas gracias, Caro, y saludos a toda la banda gamemaníaca de Rosario.

Los felicito por su revista que es cada vez mejor. Soy de Río Gallegos (Santa Cruz), y les voy a pedir por favor que me digan ***como hago para tener energía ilimitada en el Batman 1 ya que no puedo pasar al jefe de la fase 5.***

En Río Gallegos no hay ningún club de videojuegos, así que invito a cualquiera a poner un local o formar un club. Chau y gracias por la oportunidad de tener Action Games.

Gabriel Marcos Borselli
Santa Cruz

ACTION GAMES:

Tomamos tu pedido y desafiamos a todos los gamemaníacos a ayudarte.

También esperamos que puedas formar el club al que te referís porque es una idea muy buena. Suerte.

Hola, les escribo para decirles que tengo todos los números de la revista y que me recopa. También les doy algunos **trucos:**

PC- Larry 1: para pasar las preguntas hay que apretar CONTROL y ALT en la primera de ellas.

PC- Grand Prix: cuando jugás en el torneo apretá ESC cuando empieza la carrera y ganarás 25 puntos.

PC- Operation Wolf: apretando F10 conseguís granadas y apretando F7 y F8 conseguís pasar de nivel.

PC- Prince 1.3: para esta versión del juego debés cargarlo con Prince Digi Improve.

De paso les quiero preguntar como se pasa la aduana en el Operation Stealt.

Gracias.

Alejandro Nan
Capital

ACTION GAMES:

Los agradecidos somos todos los que nos copamos con los videogames y estamos siempre a la espera de algún truco. Chau.

Les agradezco muchísimo haber publicado en la primera edición a los Simpson 1 ya que gracias a esa estrategia llegué al final del juego.

No es que me haga la canchera pero yo ya pasé otros juegos como: La Sirenita, Chip'n Dale, Double Dragon 2, Las Tortugas Ninja 2 y Super Mario 3.

En Action Games Nº 5 el Sr. Norberto y su hijo Martín preguntan como saltar las islas en la fase 3 de Battletoads. Para lograrlo deben parar justo en el medio donde hay una pequeña abertura y apretar el botón A y el Direccional hacia la derecha y no quedarse parado en la punta.

Espero que publiquen esta y la otra carta que mandé ya que nunca publicaron cartas de ninguna chica, puede ser que no les hayan mandado, pero por favor publiquen la mía.

¿Qué diferencia hay entre un Nintendo y un Family Game?

Me gustaría que si es posible me manden una lista de los mejores juegos de:

Aventura, Habilidad, Ingenio, Ciencia Ficción y Terror, para Nintendo y Family Game.

E.M.A.N.I.A.C.A.S.

Trucos:
Super Mario 3:
En el mundo 2 fase 1 entrá en el último tubo y salí cuantas veces quieras. Así podrás ganar mas de tres vidas.

En la fase 1-1 antes de la primera abertura en el suelo salí volando hacia la derecha, allí hay un honguito que te da una vida y monedas.

También antes del último tubo encontrarás una pared y una tortuga parada sobre una piedra, golpeá la piedra del lado izquierdo, saltá sobre el buzón que aparece y comete todas las monedas. Ellas te abrirán lugar y podrás salir solo hacia la derecha, pasá la chapa mas alta y llegá hasta donde hay un tubo, metete y encontrarás más monedas.

En el mundo 3 para pasar el primer castillo tenés que ir hasta la segunda piedra que cae, entrá en la tercera puerta, subí las escaleras y entrá en la puerta. Allí te encontrarás con Cupá.

Chip'n Dale: en la fase 1 después de subir al palo de luz encontrarás una caja roja grande, allí hay un mosquito que mata a tus enemigos. Si jugás de a dos, para que a tu compañero no lo maten ponete cerca de él y presioná el botón B, de esta manera él quedará arriba tuyo y no les pasará nada.

Simpson 1: En la fase 4 agarrá las monedas que están adentro de la vitrina saltando 6 veces sobre ella presionando el Direccional hacia abajo.

La Sirenita: Cuando tenés el tiro de una burbuja podés mover los barriles.

Con el tiro de tres burbujas podés mover las bolitas rosas.

Con el tiro que parece chicle podés mover las piedras más grandes.

A los cangrejos los podés encerrar en la burbuja solamente cuando están parados.

Chau y suerte (aunque ya sé que la tendrán).

P.D.: Prometo seguir mandándoles trucos, también de PC

Verónica Anabel Mohando
Buenos Aires

ACTION GAMES:
Con referencia a la primer carta que mandaste no tenemos noticias. Tal vez se pudo haber perdido en el correo. Bueno, pero esta llegó.

Las diferencias entre Nintendo y Family Game son varias. Van desde la parte técnica hasta la comercial. Sería muy extenso enumerarlas. Por eso te aconsejamos que vayas a algún comercio que venda las dos máquinas y te hagas asesorar. Allí también te podrán ofrecer los catálogos de todos los tipos de juegos que vos pedís.

Como habrás notado no sos la única chica que escribe.

Gracias por la suerte. Un beso, chau.

Queridos amigos de Action Games:
Les escribo para felicitarlos por la revista. Primero, quisiera contradecir lo que dijo Mauro Cerícola en la edición número 4, ya que también conozco Canadá y pienso que la mejor revista de videogames es la que imprime Editorial Quark en la República Argentina. También quisiera aclararle a todos los lectores de la revista que los concursos no son un fraude ya que soy merecedor de uno de sus premios.

Aprovecho la oportunidad para sacarme algunas dudas:
1- Vivo en Castelar y la revista no llega a una fecha determinada. ¿Por qué?
2- ¿Está el Final Fight y el Street Fighter 2 de Super Nes para Nintendo 8 Bits?

Bueno ahora les tiro unos truquitos:
Battletoads: cuando estés jugando de a dos presioná Start y Arriba juntos. Magicamente tus vidas se llenarán cuando hagas algún punto. Si estás jugando solo te traerá algunas complicaciones.
The Flintstones: aquí también tendrás que presionar Start y Arriba.
Tus vidas y energías se llenarán.
Double Dragon III: si querés pasar pantallas sin hacerlas presioná Start, A y B juntos, en cualquier lugar menos en la presentación.
Super Mario Bros: en la presentación podés designar a qué pantalla ir con solo presionar A (para elegir pantallas) y B (para elegir mundos).
Adventure Island: cuando pierdas todas tus vidas presioná Start y Arriba juntos. Este truco te permitirá continuar en la pantalla que perdiste.
Aclaro que estos trucos solo se realizaron con cartuchos de Family Game y no con los de Nintendo. Espero que sigan haciendo esta maravillosa revista, porque sin ustedes los videogames no serían nada. Los saludo atentamente.

Mariano Fernandez
Castelar

ACTION GAMES:
Respuesta 1: Hay veces que los distribuidores tienen pequeños retrasos. Igualmente te prometemos que de a poco vamos a tratar de corregir estas fallas.

Respuesta 2: Para Nintendo no, pero para los family game sí.

Gracias por jugarte por nosotros y por querernos tanto. Sos un amigo.

DESAFIO

Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de estas dos páginas están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES. No es necesario que respondas todas las dificultades, con una sola alcanza. Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:

DESAFIO - ACTION GAMES
Editorial Quark S.R.L.
Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4
(1029) Capital Federal

ESTRATEGIA/SIMULADOR/TRUCOS

CIVILIZATION/Micropose

Estrategia			1 Jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

CIVILIZATION

Se trata de un juego más del tipo de los simuladores. En el mismo, vas a crear y desarrollar una civilización en la época y lugar que desees del planeta. Primero, es necesario elegir lo que vas a ser: hombre primitivo, líder bárbaro, rey o príncipe. Cuanto más adelantado sea tu personaje, más compleja será tu civilización. Otra opción es el tipo de civilización a crear: rusa, germánica, romana, babilónica o francesa. El grado de desarrollo de tu imperio será compatible con las condiciones de cada una. ¿Ya te diste cuenta de que es un juego para pensar? Pero todavía no viste nada.



Evitá fundar tu civilización demasiado cerca de la costa. Así, no serás tan vulnerable a los ataques de los bárbaros.

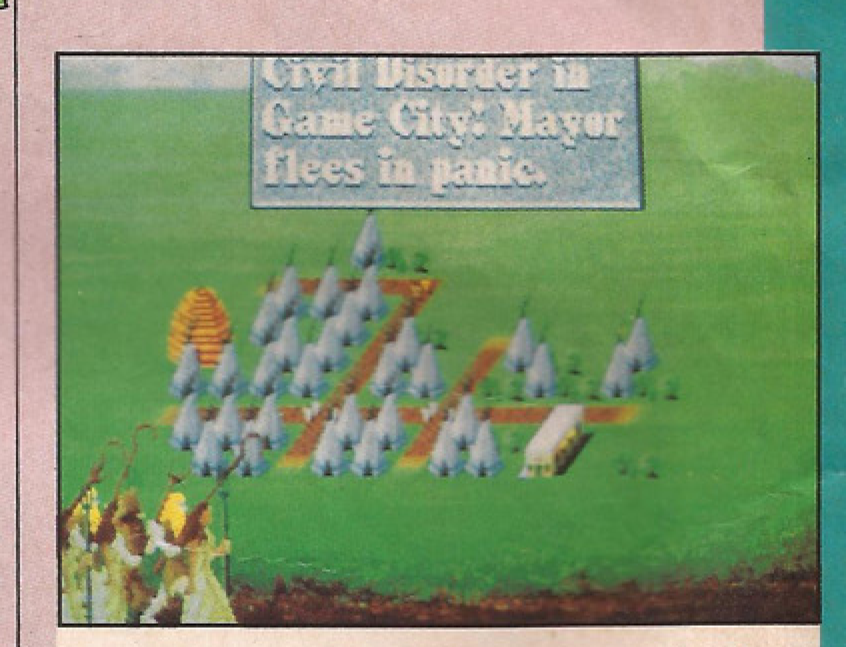
Para que el pueblo crezca rápidamente, bajá a cero la Luxury Tax. Liberación general, y la muchachada va a tener muchos bebés.

Cómo Comenzar

Al jugar por primera vez, elegí el hombre primitivo. Será necesario comenzar todo desde cero, pues tu pueblo no tiene tecnología ni desarrollo científico, cultura ni nada. Después de instalar tu civilización en algún lugar, creá milicias. La función de las mismas es explorar las regiones vecinas. En estas exploraciones, van a encontrar aldeas de ancianos. Los viejitos tienen muchos conocimientos para transmitir. Los datos de ellos son preciosos para hacer los descubrimientos que la civilización necesita para progresar.

Clase de Historia

En el comienzo hasta parece fácil, pero a medida que tu civilización evoluciona, el juego te exige más conocimientos. Primero se inventa la rueda, luego se descubre el bronce... y más tarde vas a tener que desarrollar la astronomía, las matemáticas, la medicina y cosas parecidas. Ayuda mucho conocer bastante de historia.



En una sociedad primitiva, no intentes implantar demasiado pronto la democracia. El jueguito es bastante golpista...

PC

STUNTS/Mindscape

Simulador			1 Jugador
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

STUNTS

Para vos que te copás en los Arcades con Hard Driving o similares, Stunts no te va a desilusionar. Y hasta tenés la ventaja de que vos mismo construís tu pista, llenándola de túneles, chicanas, rampas, loopings, trechos suspendidos y otros elementos bárbaros. También están a tu disposición diversos tipos de escenarios. Pero no sirven sólo para adorno: un árbol o un edificio pueden ser colocados estratégicamente antes de una curva cerrada, sirviendo como puntos de referencia. Finalmente, podés elegir el tipo de piso: asfalto, barro o hielo.



Tomá la tangente para entrar en el túnel. La velocidad mínima es de 80 mph. A la salida, cuidado para no chocar contra el muro.

MONKEY ISLAND 2

Desde que fue lanzado, este juego está dando muchos dolores de cabeza a la muchachada. Reunimos una pila de cartas de lectores afligidos y resolvimos responderlas en un artículo, que será publicado en partes. Aquí va la primera entrega.

SCABB ISLAND

Tu objetivo es salir de la isla en busca del tesoro Big Whoop. Será necesario hacer algo con el pesado de Largo La Grande, que banca el gobernador del lugar. Tenés que hacerle un vudú a La Grande: juntá un fluido corporal, una prenda de ropa, una muestra de sus cabellos y algo que pertenezca a sus antepasados.

Fluido, Peluca y Hueso

Son los más fáciles. El fluido es la escupida que La Grande da en la pared del bar. La peluca está en el cuarto de él. Para entrar en el cuarto, basta cortar la cuerda que sujeta el yacaré del hotel y la barra estará libre. Para conseguir el hueso (que sirve como algo de sus antepasados) encontrá la tumba del abuelo de La Grande en el cementerio y excavala.

Invitación

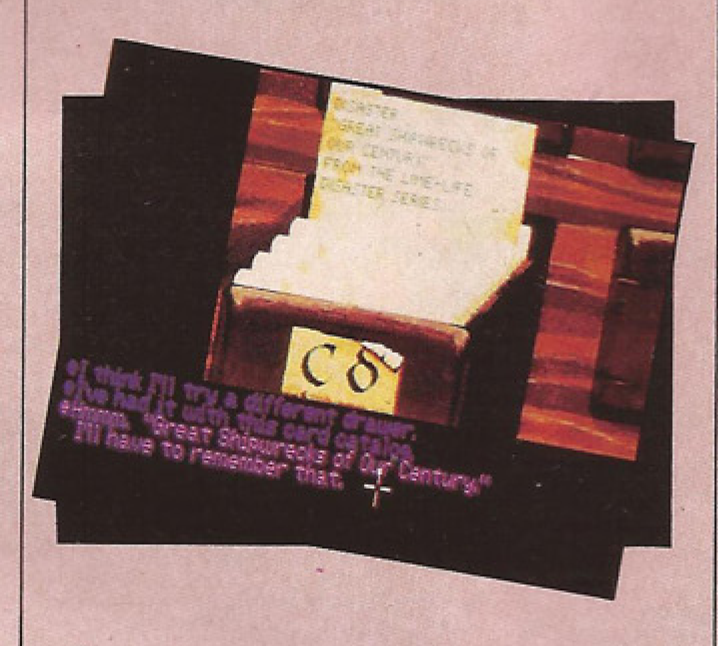
Necesitás ganar, en la ruleta, una invitación para la fiesta de fantasía en la casa del gobernador de Boot Island. Ocurre que la ruleta tiene una trampa. Entonces, seguí al hombre que sólo gana en este juego, hasta un club secreto, donde proporcionan el número que va a salir en la ruleta. Para entrar en el club, la seña que tenés que usar es el primer número que el portero muestra con la mano.

Pieza de Ropa

Tomá el balde que está en la nave de la lavandería y llenalo con barro del pantano. Andá al cuarto de La Grande, cerrá la puerta y colocá el balde sobre el batiente. Cuando el villano entre a su cuarto, se llevará un baño. Va a llevar su ropa a la lavandería, y ahí sólo tenés que tomar el ticket que dejará detrás de la puerta para robar una cosa más para el vudú.

Libros

En la biblioteca, vas a tomar los libros Great Disasters, Voodoo Recipes y un libro cualquiera. En seguida, abrí la maqueta del farol y robá las lentes. Te serán útiles más tarde.



Barco

Para viajar en barco, tenés que darle dinero al timonel y conseguir también el monóculo de Wally.

PHATT ISLAND

Aquí, tu objetivo es encontrar unos libros y tomar la invitación para una fiesta de fantasía.

Gobernador

Volviendo a casa del gobernador, basta conversar con el guardaespaldas (decile que la cocina se está incendiando) y él se alejará. Subí hasta el cuarto del glotón y cambiá el libro que está sobre su barriga por el libro que vos llevás. Más adelante, te será útil.

Dinero

Sin dinero no podés salir de la isla. Para ganar un poco, tomá los pedacitos de queso del yacaré. En la casa de la vudú lady, tomá un piolín (string) y en la playa, un palito (stick). Andá a la lavandería y armá una trampa con estos objetos y la caja para agarrar la ratita que anda por ahí.

Llevala al restaurante y tirala en una de las ollas del cocinero. Enseguida, haciéndote el parroquiano del bar, pedí una comida. La ratita será descubierta, el cocinero será despedido y vos tomás el empleo de él. Ahí sólo tenés que decirle adiós al dueño del bar, huyendo después con el dinero por la ventana de la cocina.

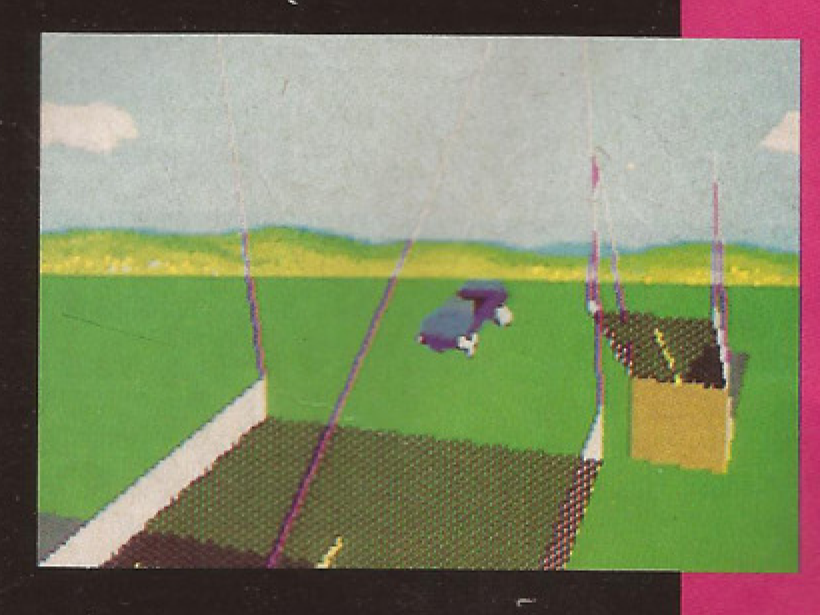
PC



Tu rival mantendrá la velocidad de 80 mph dentro del tubo (pipe). Lo mejor es mantener el curso en la lateral, sin hacer tirabuzones.

Cada Máquina...

Las opciones de autos no podrían ser mejores: de la Ferrari GTO al Accura NSX, de la Corvette ZR11 a la Lamborghini Contach... sin hablar de los autos de Fórmula Indy y con tracción en las cuatro ruedas. Y no es un capricho, sino que porque para cada tipo de piso hay un auto más adecuado. También tenés seis opciones de rivales. El juego sólo tiene un defecto: las carreras tienen solamente una vuelta. Cruzaste la línea de llegada y se acabó.



Al saltar las rampas, cuidado con no caer en la esquina. Evitá usar autos del tipo rally.

AVENTURA/TRUCOS

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS/LucasFilm			
Aventura		1 Jugador	
GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Atlántida, el Continente Perdido. Desde que el filósofo griego Platón habló sobre este asunto por primera vez, la Atlántida se transformó en uno de los mayores misterios de la humanidad. ¿Quién la construyó? ¿Dónde? ¿Cómo desapareció? Responder a este enigma es un trabajo más para el héroe del chambergo y el látigo. Es él: Indiana Jones.

En el juego más nuevo de Lucas Film Games, Indy corre delante de los nazis para encontrar la Atlántida. Los nazis están detrás del continente perdido porque, dice la leyenda, sus habitantes usaban un mineral muy poderoso llamado Orichalcum como fuente de energía. Ocurre que este extraño material tiene capacidad hasta para generar una explosión atómica. ¡Ja!

Para los que conocen la aventura anterior de Indiana, The Fate of Atlantis trae varias novedades. Para comenzar, la compañera del héroe es Sophia Hapgood, arqueóloga que sabe todo sobre la Atlántida. La presentación del juego también sufrió modificaciones, como la reducción del número de verbos (look, walk, talk, etc.). Los objetos que Indy carga ahora aparecen dibujados, facilitando su uso durante el juego.



Mapa de viaje de Indiana: ¿dónde estará la Atlántida?

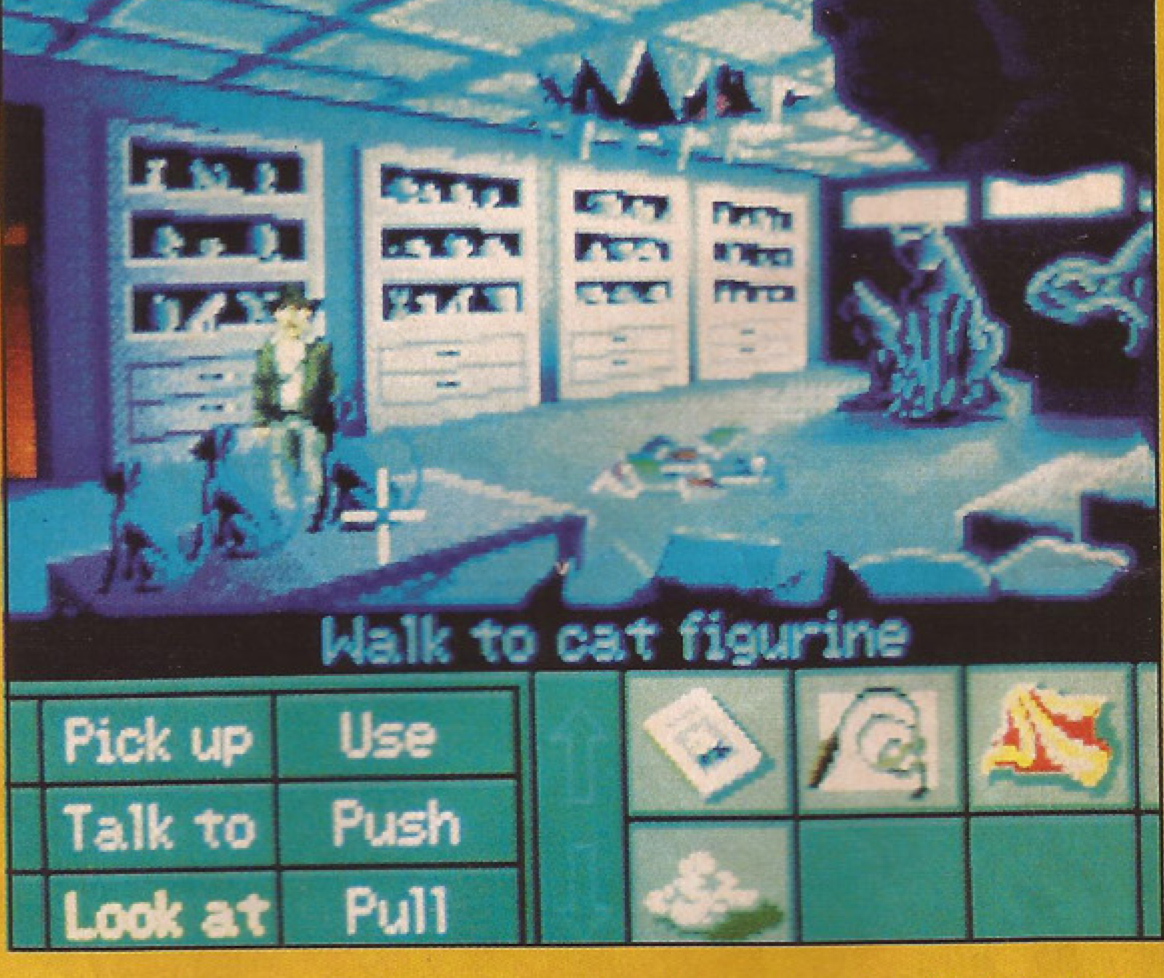
Novedad

Difícil

Ahora, hermano, te avisamos desde ya que el juego es bien difícil. Exige mucho razonamiento y creatividad para resolver enigmas. Además, claro, de poner a prueba tu habilidad como piloto de globo, de submarino y hasta de camello. En la primera parte tenés que encontrar a Sophia, quien va a ayudar a Indy a hallar el famoso libro Lost Dialogs of Plato (Diálogos Perdidos de Platón), que trae todos los datos sobre la Atlántida.



Sophia es inteligente y le hace jugarretas a Indy. A veces vas a tener que usar modales poco delicados para convencerla de algo...



El libro está bien en el medio de los trastos viejos de la universidad. Revisá los estantes caídos o las estatuas de gatos.

PC

SI TE DECIDIS POR LA OPCION TEAM, CONVERSA CON SOPHIA FRECUENTEMENTE: ELLA TE DARA MUCHOS CONSEJOS



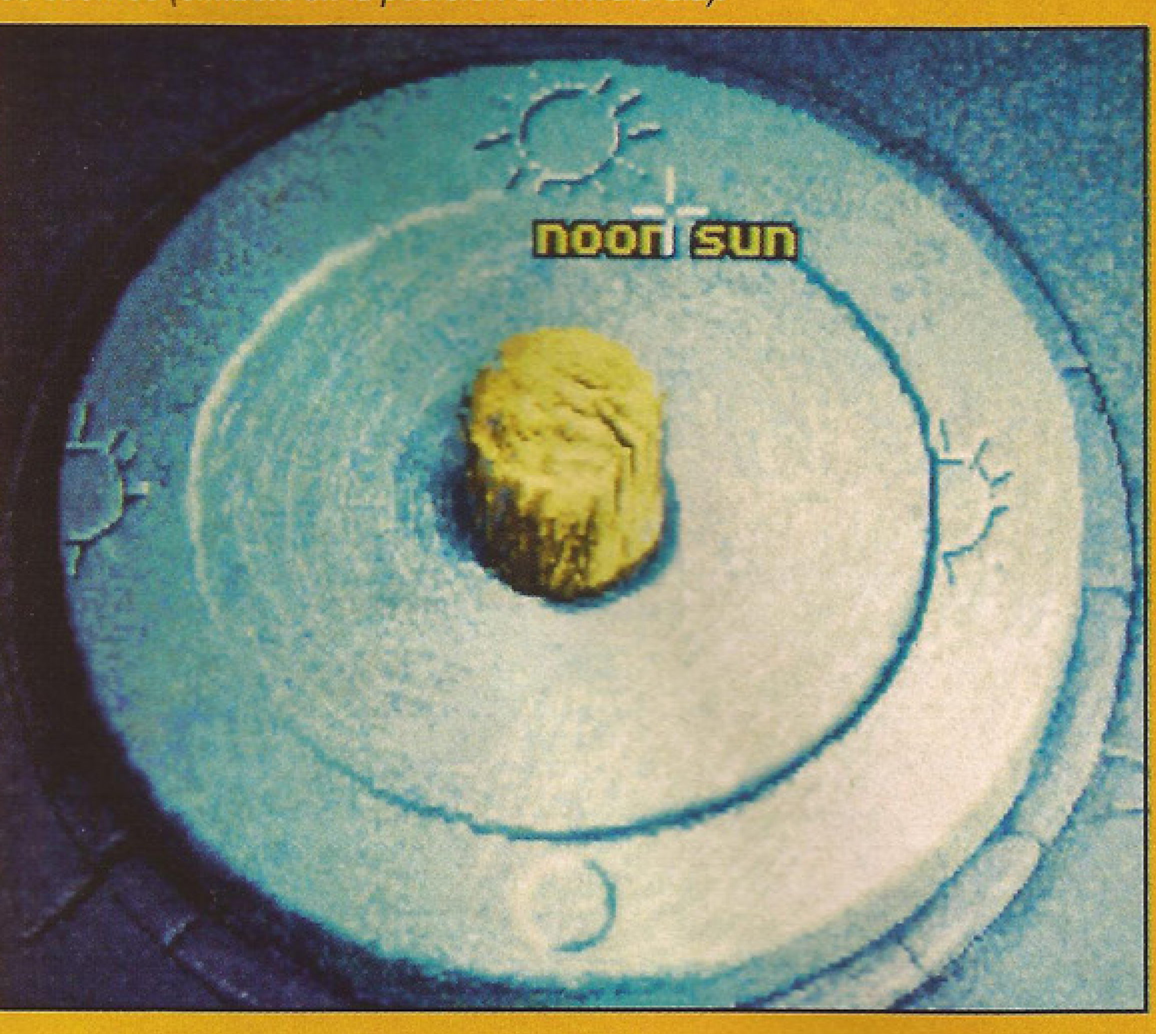
Tres Caminos

Después de encontrar el libro, vas a tener que elegir entre tres caminos para continuar la aventura: seguir junto a Sophia (opción Team), seguir solo resolviendo adivinanzas (Wits) o solo y a puro golpe (Fists). Si querés seguir en la ignorancia, podés usar más fuerza bruta que inteligencia.



Cuando sea preciso apelar a los puños, usá el Sucker Punch. Basta apretar las teclas F y φ y... ya verás lo que ocurre con tus propios ojos.

Solución de un enigma para usar la primera piedra: sol fuerte (noon sun) da en los cuernos (símbolo en la posición del medio día).



Buscando Piedras

La gran llave de todo el misterio son tres piedras circulares que debe encontrar Indy: Sunstone, Moonstone y Worldstone. Juntas o separadas, las tres llevan al reino perdido. Encontrá la Sunstone con el francés en Montecarlo. Las otras dos están en la Isla de Creta. ¡Que te diviertas: encontrarlas será lo mejor de todo!

ATENCION: LOS ENIGMAS Y UBICACION DE LOS OBJETOS VARIAN DE JUEGO EN JUEGO Y DE ACUERDO CON SUS OPCIONES.



★ Este juego sólo funciona en monitor VGA. Regulá el brillo y contraste en el máximo. Así vas a poder ver detalles muy importantes del escenario. ★ El juego requiere HDD (hard drive disk) y soporta placas de sonido Adlib, Sound-Blaster y Roland. ★ Todos los objetos son útiles. Hasta un chicle usado sobre la silla de la escuela puede ayudarte a subir rampas.

MONKEY ISLAND 2

Encontrar el primer mapa da un poco de trabajo, pero no temas, con estas ayuditas te va a resultar mucho mas fácil.

EL LIBRO DEL GOBERNADOR - Este libro contiene citas de marineros famosos. Son frases que ayudarán a localizar un trozo del mapa en la cripta del cementerio de Scabb Island. Tomá la llave de la cripta en el comercio de Stanz. Para lograrlo, tenés que prenderlo a un cajón usando los clavos y el martillo. La llave está colgada en la pared.

CLAVOS Y MARTILLO - Para encontrar este material en Scabb Island, tenés que comprar una sierra en el anticuario y usarla para serruchar la pata de palo del pirata ebrio de Scabb Island. El se va a despertar y llamar a un "médico" para atender a su pierna. Quien lo atiende es el carpintero, y ahí vos vas a tener la oportunidad de robar el material.

EN LA CRIPTA - Después de todo esto, abrís el cajón correcto del marinero y sólo encontrás cenizas. Tomalas y llevá-selas a la vudú lady, junto con el libro Voodoo Recipes y un pote llamado two-ash-life, que podés encontrar en los estantes de la propia bruja. Ella hace una macumbita, te da el pote nuevamente y vos arrojás su contenido sobre el cajón del marinero.

TOMANDO EL MAPA - El marinero, que era cocinero del navío, sólo te entregará el mapa si vos le hacés un favor. El favor es apagar el gas del fuego del restaurante en el viejo faro de la playa. ¡Ufa! ¿Qué cansancio, no?



Mientras el cine busca inspiración en los videogames (como sucede con la película "The Lawnmower Man"), uno de los Arcades más novedosos lanzados por Playland recorre el camino inverso. Space Pirates usa actores de verdad, maquilladores, peinadores e iluminadores. Todo para que el game resulte lo más real posible.

La historia es pura ciencia ficción. Los tripulantes de una nave fueron atacados por un comandante maligno. Tu misión es acabar con los enemigos para rescatar a la tripulación. Tené mucho cuidado de no acertarle a tus "compañeros", porque si no perdés una vida. Pero no te asustes. Los enemigos son feos y están siempre vestidos con ropas oscuras, mientras que los tripulantes son bonitos, bien vestidos y simpáticos.

El juego es rebueno, de los gráficos al sonido, pasando por las imágenes digitalizadas. Hay un problema grave: los personajes siempre te dicen lo que tenés que hacer. Hasta ahí, todo bien. Pero como si no bastara que hablan en inglés, el ensordecedor ruido de los locales de videojuegos termina con cualquier posibilidad de comprensión. Para simplificarte la vida, seleccionamos los mejores trucos del game para vos. ¡Ahora, a detonar este juego!

SPACE PIRATES
American Laser Games

Tiro — 1 Jugador

GRAFICO	SONIDO	DESAFIO	DIVERSION



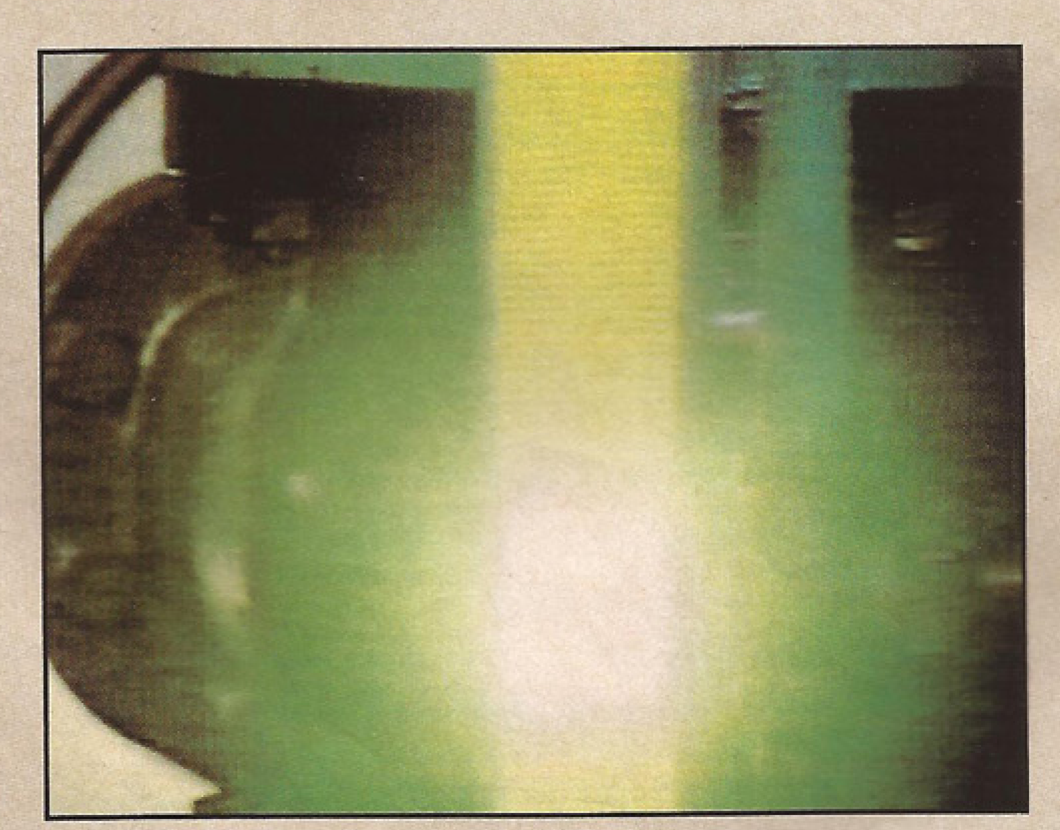
El orden de los objetivos del juego cambia en cada partido. Todo está hablado e indicado en la pantalla. Presentamos una de las posibilidades.

• • • •

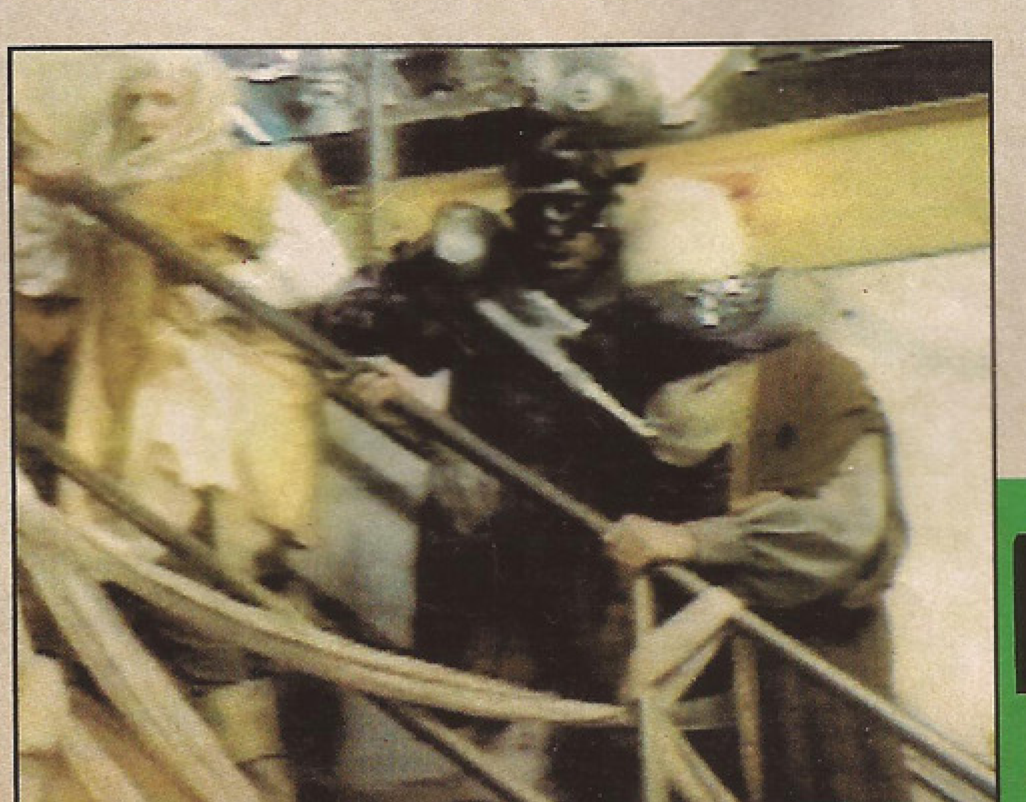
De repente aparecen muchos enemigos, y bien adelante en la pantalla. Para acabar con ellos hay que ser rápido.

• • • •

Conocer la secuencia en que aparecen los enemigos ayuda bastante. La misma no varía mucho y sigue una lógica. Uno arriba, otro abajo, uno a la izquierda y otro a la derecha. Usá la memoria y tirá con precisión.



Acertá de lleno en la luz para poder superar la primer fase.



Hay mucha gente en la escalera. Vos sólo podés acertarle a los enemigos. Es una buena prueba para las próximas fases. Entonces, concentrate en la buena puntería.





La morena que aparece en la pantalla dice que es tu amiga. Pero es mentira. Ella te manda tirar contra una calavera. ¡Tirale a la otra!

Dispará sobre los cristales en el orden en que bajan. Sólo así continuás en el juego y cambiás de área.

Una chica aparece antes del mago. Ella dice cuántas veces tenés que darle para acabar con él. El número aparece bien nítido en la pantalla. ¡Atentas las neuronas!



Para acabar con el último jefazo, acertale en el siguiente orden: mano izquierda, mano derecha, hombro derecho y barriga. Cuando esté en el suelo, destruí su ojo azul. ¡Listo, ya fue!



Si tenés más de 15 años, tenés que acordarte de los pinballs antiguos, tipo Cosmic, Caballero Negro o Fire Action. ¡Pero todo eso ya fue! Después de un tiempo sin novedades, el pinball comienza a renacer. Máquinas como Turtles, Simpsons, Hook y, claro, Terminator 2: Judgement Day, empiezan a entusiasmar a los chicos en las casas de juegos. Por eso, en esta edición te vamos a revelar todos los trucos de una de las mejores máquinas de pinball.

TERMINATOR 2: JUDGEMENT DAY

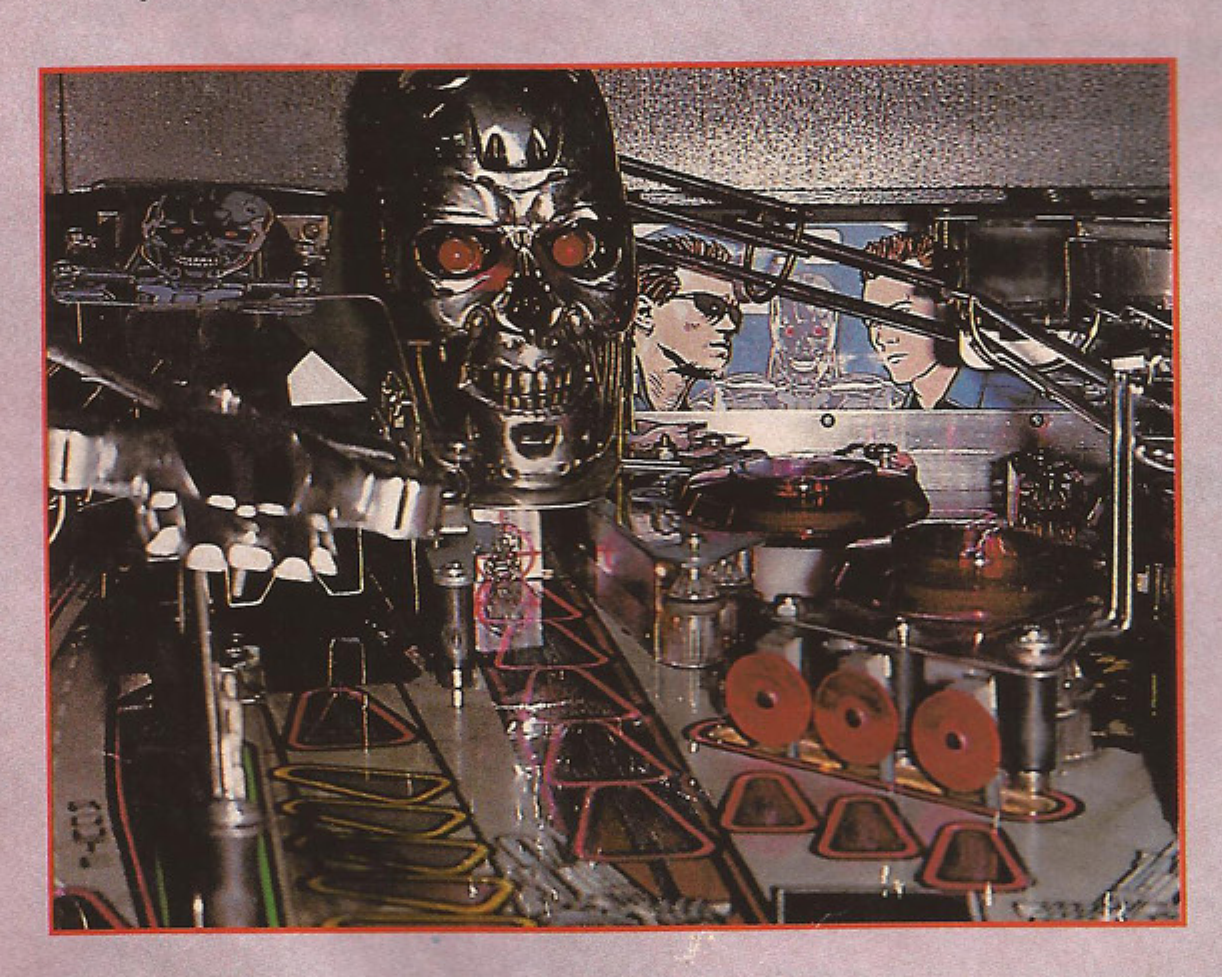
3 Bolas y Sonido Especial

Los pinballs antiguos tenían 5 bolas y daban pocos puntos. En las ultramodernas máquinas de hoy, hay apenas 3 bolas. Pero el score es millonario. ¡¡Para ganar un replay tenés que hacer 200 millones de puntos!! Lo que más impresiona en Terminator 2 es el sonido. Uno no puede dejar de emocionarse al oír su voz digitalizada diciendo "Hasta la vista". Es una pena que el bochinche en las casas de flípers no permita apreciar bien el sonido. Pero no hay drama, con un poco de esfuerzo se puede oír su sonido genial.

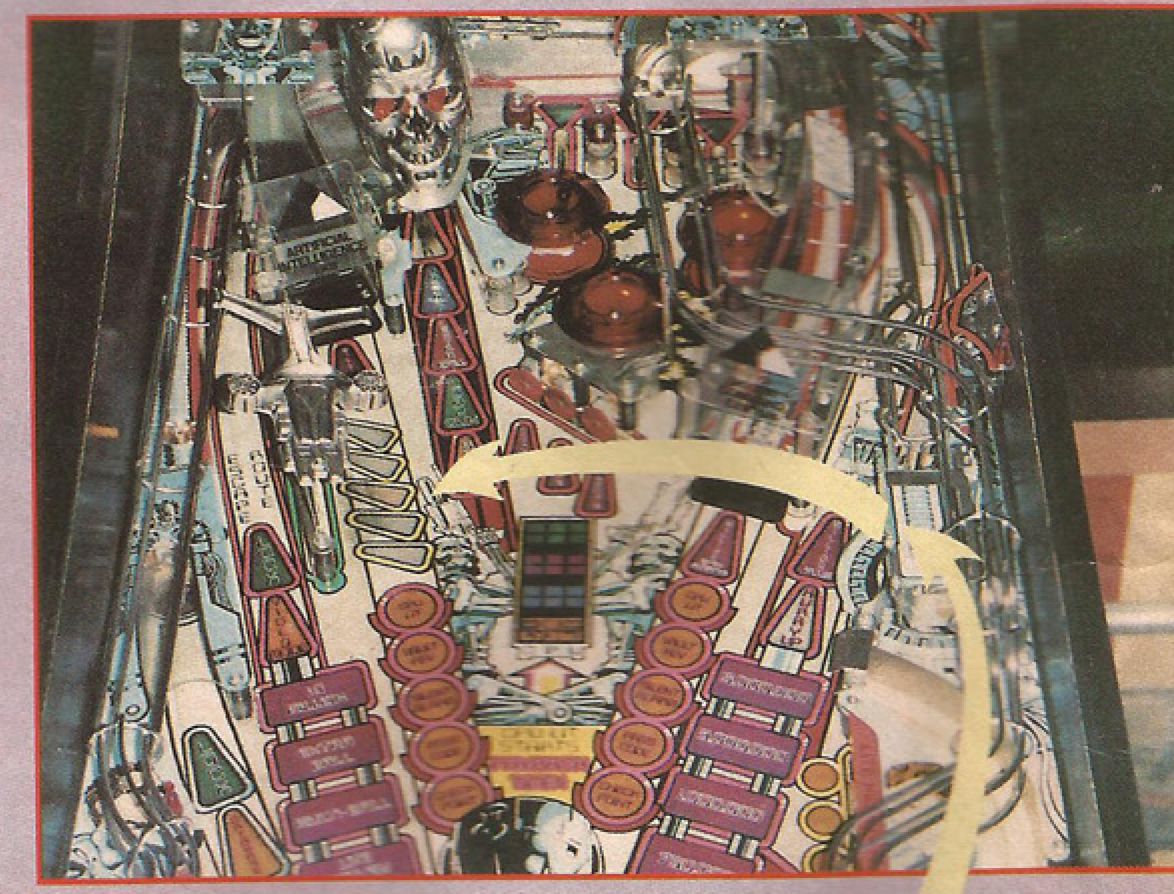
Pistola y Videogame

Una de las mayores innovaciones de la máquina es la pistola para lanzar las bolitas. Es más fácil y mucho más divertido. Y para mostrar que la alta tecnología de los games está presente en los pinballs modernos, hay un videomode. Después de acertarle a la banderita en la boca de la calavera y retener la bola, aparece una pantalla de video. Las opciones de lo que puede salir en el sorteo, son muy variadas. ¡Vamos a los trucos!





Para ganar un especial (una partida extra), retené la bola en la calavera y esperá el sorteo. Después sólo tenés que rogar caer en el NEW GAME.



¡Jugar con 3 bolas es lo más! Retené la bola en la calavera. A la hora de lanzar la otra bola, atención a los blancos iluminados que guiñan. Mirá bien y dale exactamente a lo que está guiñando.

★ Tirá la bola hacia arriba y fijate en las luces para multiplicar tus bonus ★ Con el flíper de la derecha podés meter la bola en dos lugares: arriba a la derecha o abajo a la izquierda. ¡Mirá bien!

ACERTALE A TODAS LAS BANDERITAS QUE PUEDAS. ES UNA BUENA MANERA DE JUNTAR MUCHOS PUNTOS.

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS

A mucha gente le gusta esta superaventura. Como no es muy fácil pasar por los enemigos que brotan a montones delante tuyo, seleccionamos algunos trucos para vos. Fijate cómo se hace para acabar con los jefes de las tres primeras fases.



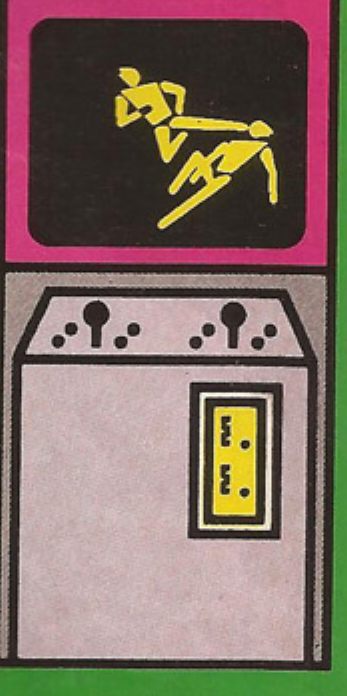
¿Sacar los tachos de la basura? No están ahí por casualidad. Usalos para comenzar a atacar al primer jefe. Después mandate encima de él.



Un supermonstruo refeo. Tirale a la altura de su hombro izquierdo para convertirlo en historia ...



Este es difícil. Huí de su hélice mortal y atacalo por la espalda. Defendete primero para atacar después.



TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el ranking que vos elegiste. Llamá, concursá y ganá votando por tu juego predilecto

FAMILY

1º .... SUPER MARIO III
2º .... STREET FIGHTER II
3º .... BATTLETOADS
4º .... LOS PICAPIEDRAS
5º .... THE SIMPSONS II
6º .... STAR WARS
7º .... THE SIMPSONS I
8º .... TORTUGAS NINJA III
9º .... MEGAMAN IV
10º .... ADVENTURE ISLAND II

Concursá por

una consola Bitgame obsequio de Bit Argentina

llamando al

951-6239 **de lunes a viernes de 17 a 18 hs**

Entre todos los participantes que emitan su voto hasta el 15 de diciembre, se sorteará una consola Bitgame. Los que llamen con posterioridad pasarán al concurso del próximo mes.

WINNERS DE NOVIEMBRE

Gabriel Nicolás Fontenla - Capital
Juan Pablo Tinnirello - Capital
Daniel Cardozo Hassor - M. del Plata
Guillermo Meana - Capital
Augusto Zotalis - Capital
Fernando Riveiro - Wilde
Nicolás Games - La Plata
Cristian Ramos - Capital
Emanuel González - Capital
Luciano Domínguez - Beccar
Blanca Colombo - Capital
Martín D. L. Amador - Bella Vista
Damián Giupponi - Capital
Rubén Civile - Capital
Damián Martinelli - San Andrés
Dolores Inchausti - Capital
Jonathan Tuvus - Hurlinghan
Federico Inchuasti - Capital
Juan Pérez Clotel - Capital
Enzo Estamponi - San Andrés

ATENCION

La recepción de votos del Top Ten se suspenderá desde el 1 al 31 d enero de 1993. Los ganadores de enero, a publicarse en febrer serán elegidos entre los que llamen desde el 16 al 28 de diciembre.

PARECE IGUAL, PERO ES DE BIT



SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080



TOP TEN
ACTION GAMES

Este es el ranking que vos elegiste. Llamá, concursá y ganá votando por tu juego predilecto

NINTENDO

1º .... SUPER MARIO III
2º .... BATTLETOADS
3º .... THE SIMPSONS II
4º .... TORTUGAS NINJA III
5º .... THE SIMPSONS I
6º .... LOS PICAPIEDRAS
7º .... THE ADDAMS FAMILY
8º .... STAR WARS
9º .... MEGA MAN IV
10º .... BATMAN I

Concursá por

una consola *Nintendo* obsequio de Space Station

llamando al

951-6239 de lunes a viernes de 17 a 18 hs

Entre todos los participantes que emitan su voto hasta el 15 de diciembre, se sorteará una consola Nintendo. Los que llamen con posterioridad pasarán al concurso del próximo mes.

WINNER DE NOVIEMBRE

Juan Cruz Ponce De León, de Ciudad Evita

ATENCION

La recepción de votos del Top Ten se suspenderá desde el 1 al 31 de enero de 1993. Los ganadores de enero, a publicarse en febrero serán elegidos entre los que llamen desde el 16 al 28 de diciembre.


AMETRALLADORA
- Puede reemplazar al joystick
-Tiene Start, Select
y Control de dirección en cruz
- Gatillo para disparar balas en forma
automática o semiautomática
y el comando Hyper para lanzar bombas
- Mira para apuntar y efectos de sonido con
parlante incorporado
PARA GANAR
HAY QUE TENER
LAS MEJORES
ARMAS
TALENT
PISTOLA LASER
Mira común - Rayos infrarrojos
BIT
ARGENTINA
SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080

TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el ranking que vos elegiste. Llamá, concursá y ganá votando por tu juego predilecto

MASTER

1º .... SONIC

2º .... GOLDEN AXE

3º .... ASTERIX

4º .... DOUBLE DRAGON II

5º .... GP MONACO

6º .... SPIDER MAN

7º .... CASTLE OF ILLUSION

8º .... RAMBO III

9º .... PAPER BOY

10º .... PHANTASY STAR

Concursá por

una consola *Master System* obsequio de Gameland S.A.

llamando al

951-6239 de lunes a viernes de 17 a 18 hs

Entre todos los participantes que emitan su voto hasta el 15 de diciembre, se sorteará una consola Master System. Los que llamen con posterioridad pasarán al concurso del próximo mes.

WINNER DE NOVIEMBRE

Diego Piquín, de Capital

ATENCION

La recepción de votos del Top Ten se suspenderá desde el 1 al 31 de enero de 1993. Los ganadores de enero, a publicarse en febrero, serán elegidos entre los que llamen desde el 16 al 28 de diciembre.

PACHI

de todo EN VIDEOGAMES

ELECTROLAB FAMILY GAME
En 6 cuotas iguales

BITGAME
Al mejor precio del país

NUEVO VIDEO RACER
La aventura sobre ruedas al mejor precio

SEGA - Promoción MASTER SYSTEM 3D
A precio de locos

NO PONEMOS PRECIOS PORQUE DESPUES SE QUEJAN NUESTROS COMPETIDORES

Av. Pueyrredón 140 - Estación Once, hall central, local 71, Tel: 862-2306/2356

Av. Centenario 525 - San Isidro

Estación Once: abierto todos los dias de 7 a 22hs
Domingos y feriados de 9 a 21hs

DISTRIBUIDOR
SEGA



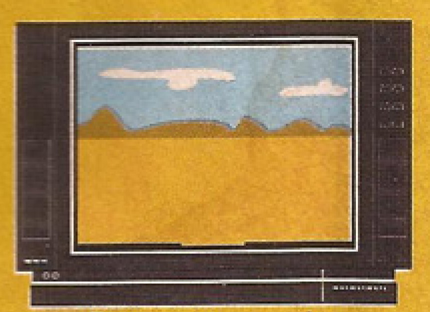






Y AHORA NUEVO DISTRIBUIDOR DE
BIT ARGENTINA

• Todos en Pal-N de origen



Para que no le uses el TV a tu viejo
TV color 14" $359

TOP TEN

ACTION GAMES

Este es el ranking que vos elegiste. Llamá, concursá y ganá votando por tu juego predilecto

PC

1º .... PRINCE OF PERSIA
2º .... MONKEY ISLAND
3º .... INDIANA JONES III
4º .... PREHISTORIK
5º .... DOUBLE DRAGON II
6º .... DRAGON'S LAIR
7º .... LAKERS vs. CELTICS
8º ... CASTLE OF WOLFENSTEIN
9º .... MANIAC MANSION
10º .... INDIANAPOLIS 500

Concursá por

20 juegos para PC
obsequio de Enano Computación

llamando al

951-6239 de lunes a viernes de 17 a 18 hs

Entre todos los participantes que emitan su voto hasta el 15 de diciembre, se sortearán 20 juegos para PC (1 para cada uno de los veinte ganadores). Los que llamen con posterioridad pasarán al concurso del próximo mes.

WINNERS DE NOVIEMBRE

Federico Lobato - Villa Ballester
Leonardo Ramos - Capital
Juan Civile - Capital
Gabriel Copiz - Capital
Patricio E. Lombardi - Capital
Emiliano Lombardero - San Isidro
Fernando Levi - Capital
Alberto P. Sforsini - Olivos
Mariano E. Fernández - Lanús O.
Gastón Salomón - San Andrés
Osvaldo Cado - Haedo
Martín Battaglia - Villa Sarmiento
Fernando D. Pastore - Capital
Gastón Laborato - Matanza
Alejandro Coll - Quilmes
Cristian Mielke - Don Torcuato
Omar Zeballos - Morón
Nicolás Riener - Capital
Luciano Sartorio - Cutral-Có
Sebastián Masciandaro - Morón

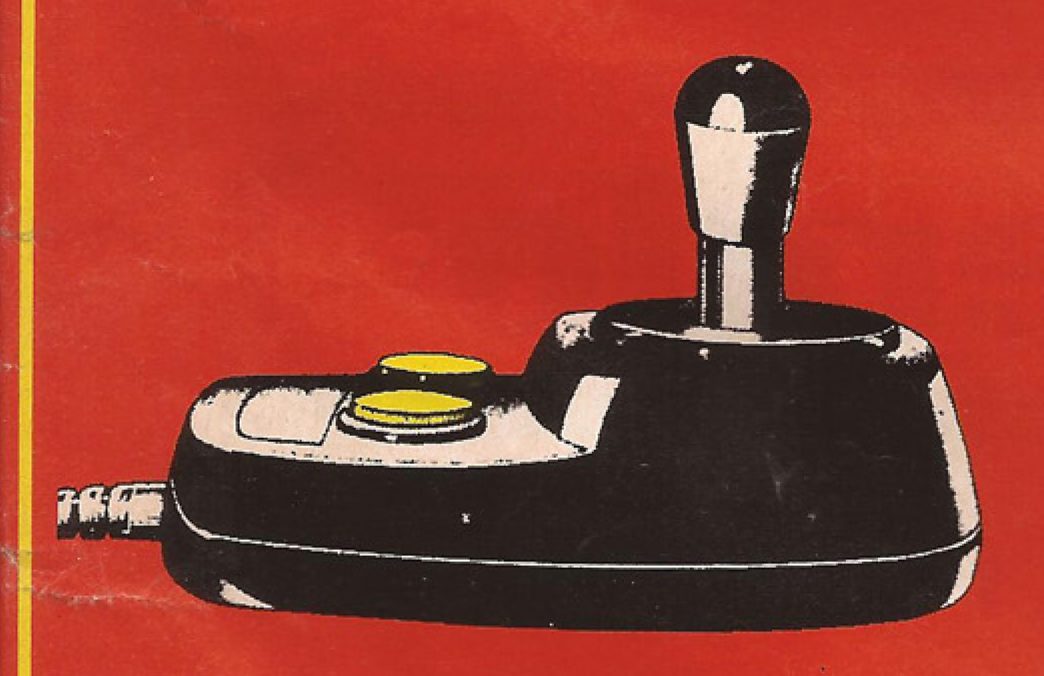
ATENCION

La recepción de votos del Top Ten se suspenderá desde el 1 al 31 de enero de 1993. Los ganadores de enero, a publicarse en febrero, serán elegidos entre los que llamen desde el 16 al 28 de diciembre.

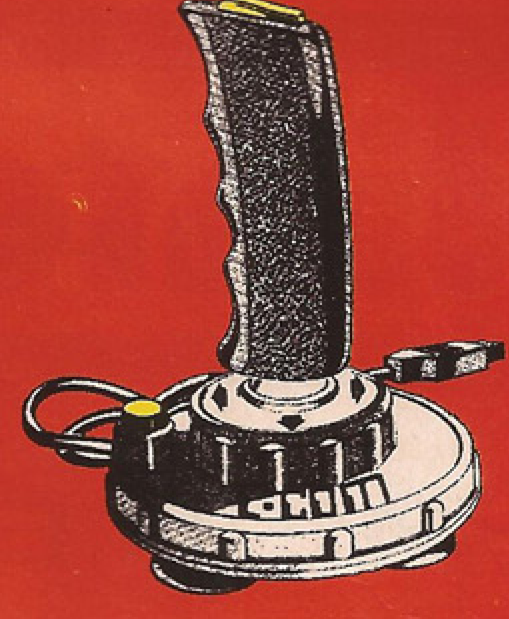




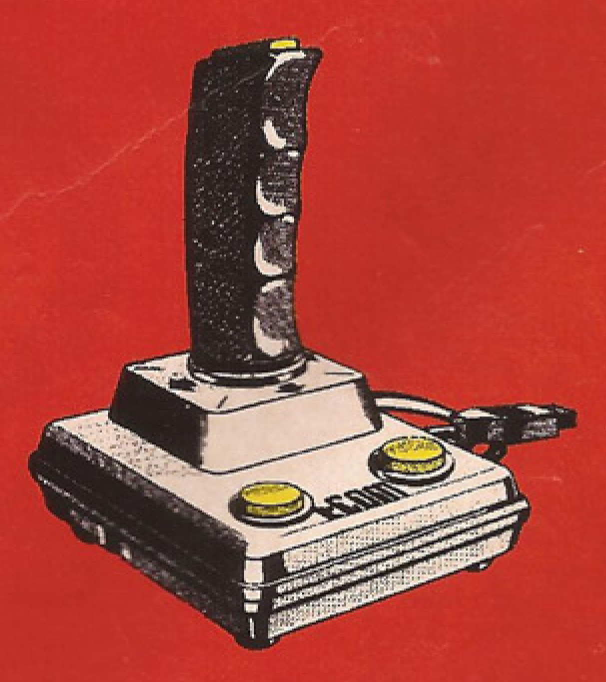
Y TAMBIEN LA LINEA "ATARI"



MOD. WINNER
(2 disparadores)



MOD. STANDART
(2 disparadores)



MOD. STELL 1
(3 disparadores)



DE SIEMPRE LOS MEJORES

VENTAS POR MAYOR

Industria Argentina

SGTO. CABRAL 202/04 - TEL.: 208-2740 - 1870 AVELLANEDA

market place

FAMILY GAME

DISTRIBUIDOR DE:



EL MEJOR REGALO PARA LOS CHICOS AL MEJOR PRECIO

MAS DE 800 TITULOS EN CARTUCHOS
TODOS LOS ACCESORIOS - JUEGOS DE PC

Para 8 Bits, también: GAMATE y SUPERVISION

Ahora compre su Family game Electrolab en cuotas desde $23

Crédito a sola firma - Retira en el acto

También su Sega Megadrive (16 bits)

Gran variedad de cartuchos

AUDIO PREMIER

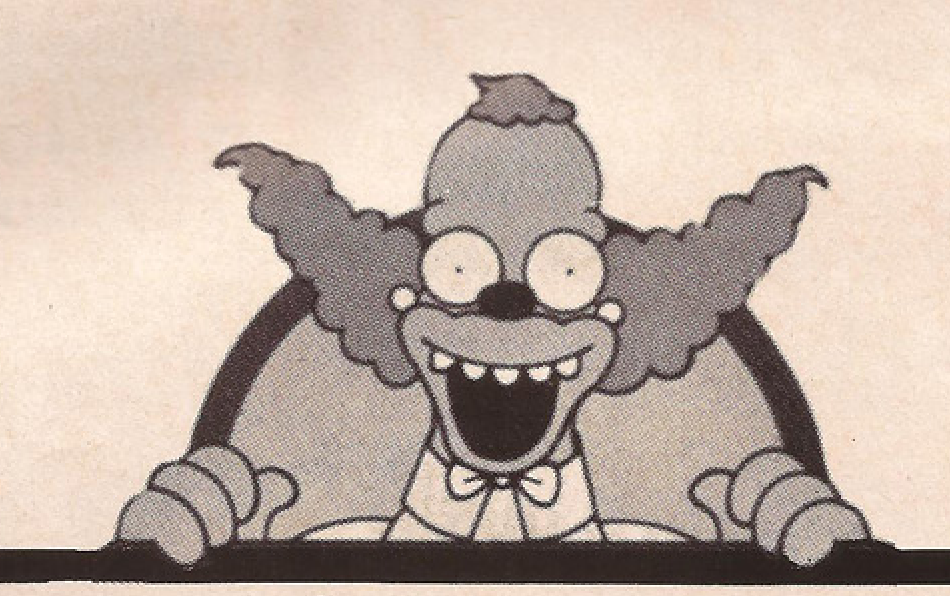
LIBERTAD 482 - TEL: 35-5279

KINYO S.R.L.



Libertad 124
Capital Federal
Tel. 35 - 1976

DETRAS DE ESTE LOGO
EXISTE UNA VERDADERA VOCACION
DE SERVIR A NUESTROS CLIENTES
CON SERIEDAD Y RESPONSABILIDAD



Fueron distinguidos como medalla de oro Kinyo 1992

Carlos Polastri: Tucumán 2141, Capital
Roberto García "Líder": Av. Rivadavia 481, Tres Arroyos
Norberto Giordano "Practi Video": Maipú 4075
Video AGB: Av. Grand Bourg 1154, Grand Bourg
Mancuso "Cine Arte": Alcorta 752, Neuquén

Tenemos la más amplia variedad en juegos de videogames

Krusty's Fun House - Street Fighter II
Robocop 4 - Barcelona 92

Endingman II Pal-N $85
Super Action Set, con un cartucho de Nintendo, un adaptador y un cartucho de 8 bits Pal-N $140
Son Son Game
Bit 9000, con 12 juegos

Exhibidores y box de cartuchos
Adaptadores 60-72 y 72-60 pines

VENTAS POR MAYOR Y MENOR

EN SERVICIO TÉCNICO Y GARANTIA SOMOS LOS MEJORES
SERVICIO TÉCNICO PARA TODAS LAS MAQUINAS

market place

market place

DISTRIBUIDOR MAYORISTA DE VIDEOJUEGOS

XERO'S POWER GAME SYSTEM

JUEGOS DE PC Y COMMODORE

LO ULTIMO DE MAQUINAS Y CARTUCHOS

**** ARME SU STOCK PARA ESTAS FIESTAS ****

PANASONIC: TELEFONIA - VIDEO - AUDIO - TV - FAX

**** TODAS LAS TARJETAS DE CREDITO ****

**** CHEQUES PERSONALES ****

VENTAS POR MAYOR Y MENOR
"IMPORTADOR DIRECTO"

FAMILY GAME GARANTIZA



XERO´S POWER GAMES SYSTEM
ALSINA 326 QUILMES - TEL/FAX: 254-9913

AUTOSERVICIO DEL JUGUETE LOS PRIMOS

DISTRIBUIDOR DE ELECTROLAB

FAMILY GAME

MASTER SYSTEM II

MAQUINAS

CARTUCHOS

ACCESORIOS

ENDING MAN

SEGA MEGADRIVE

TODOS LOS TITULOS

- SUPER MARIO
- THE SIMPSONS
- TORTUGAS NINJA
- TINY TOON
- LOS CAZAFANTASMAS
- LA SIRENITA
- TERMINATOR 2
- ROBOCOP 3
- DOUBLE DRAGON 2
- YO NOID
- TOKY
- VOLVER AL FUTURO 3
- STAR FORCE
- STAR WARS
- LOS PICAPIEDRAS
- BUG'S BUNNY
- ADVENTURE ISLAND 2
- BATMAN 1 y 2
- HOOK
- PESADILLA

AV. INDEPENDENCIA 1884 - 1844 CAPITAL

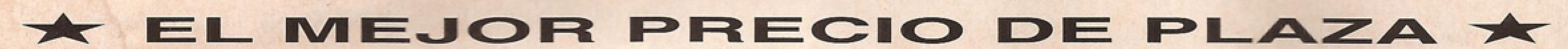
market place

SON SON GAME

COMPUTER FAMILY GAME



- ★ TODOS LOS ACCESORIOS
- ★ SISTEMA PAL-N
- ★ GARANTIA Y SERVICE ESPECIALIZADO
- ★ VARIEDAD Y NOVEDAD EN TITULOS DE CARTUCHOS
- ★ ORIGINARIO DE TAIWAN
- ★ VENTA A MAYORISTAS
- ★ DISTRIBUIDORA AL INTERIOR



SON SON EMPRESA SRL Av. Cramer 3274 (1429) Cap. Fed. - Bs. As. Argentina
Tel.: 544-2322 - Fax: 544-8791





GAME

nintendo system

EL VIDEO JUEGO MAS AVANZADO DEL MUNDO!
EL MAS COMPLETO Y ECONOMICO. EL MEJOR

¡UNICO! Hasta con 1200 juegos

GARANTIA TOTAL 1 AÑO. SERVICIO TECNICO - REPUESTOS

EN TODO TIPO DE T.TV. - PAL N ORIGINAL - TODOS LOS ACCESORIOS - JOYSTICKS A PALANCA INALAMBRICOS - ALAMBRICOS PROFESIONALES - PISTOLA - AMETRALLADORA - VIDEOMATION GAME GENIE - COMANDOS DE AVION - ESTUCHES PARA CASSETTES - CASSETTES - JOYSTICKS Y ACCESORIOS

TODAS LAS MARCAS:

APOLO - FAMILY - NINTENDO

VENTA Y ALQUILER DE CASSETTES

Al comprar el equipo, inscripción SIN CARGO para alquilar cassettes

MAS DE 500 TITULOS!

SUPER MARIO 3 - ROBOCOP - TORTUGAS - TOP GUN II - BOXEO - SIMPSONS - RANAS ASESINAS - INDIANA JONES - MISION IMPOSIBLE - BATMAN II - CALIFORNIA GAMES - GLADIADORES AMERICANOS - LA SIRENITA - TETRIS - LOCOS ADAMS - DEPREDADOR - TERMINATOR II - TOM Y JERRY - CAZA AL OCTUBRE ROJO - GREMLINS II - FORMULA 1 - EL VENGADOR DEL FUTURO - WRESTLEMANIA - STAR WARS ...

Nintendo es una marca Registrada por Nintendo of America Inc.

Sábados de 9 a 13 y de 17 a 20 hs.

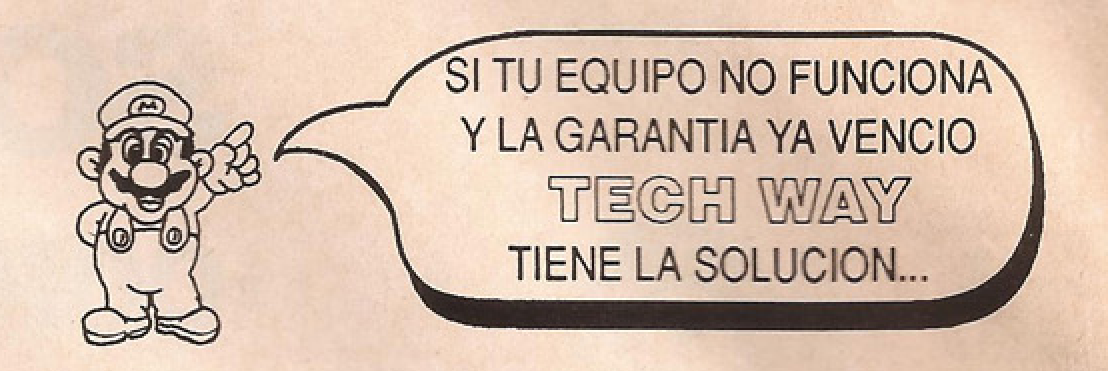
Te deseamos Felices Fiestas

UNICO CENTRO INTEGRAL DEL VIDEO JUEGO
SOMOS ESPECIALISTAS Y PIONEROS EN BARILOCHE

Gallardo 834 - S. C. de Bariloche

led ELECTRONICA
CREADORES DEL VIDEOGAME

market place



market place

Departamento de Publicidad: 951-6239 - Fax 952-3834



ALTO PALERMO SHOPPING - LOCAL 201

LA MAYOR CANTIDAD DE JUEGOS Y ACCESORIOS PARA NINTENDO Y GAME BOY DEL PAIS.

Recorré, buscá, averiguá todo lo que quieras y después venite al shopping Alto Palermo. No lo vas a creer. Mirá nuestra lista y convencete.

NINTENDO

Super Mario III $128
Tortugas II $128
Tortugas III $128
Robocop $119
Robocop II $128
Simpsons c/mutantes $128
Simpsons c/el mundo $128
Top Gun $115
Batman $118
Batman/ regreso del Guasón $129
World Cup $119
Chip´n Dale $121
Duck Tales $119
Little Mermaid $129
Micromachines $123
Double Dragon III $120
Bases Loaded $121
Megaman III $127

Títulos recién llegados

Hook $109
Batman II $109
Tortugas I .... $ 89
Oper-Wolf .... $ 99
Megaman IV $109
Basquet .... $ 92

GAME BOY

Roger Rabbitt $69
Simpsons $75
Simpsons II $75
Mickey Mouse $75
Snow Brothers $74
Spiderman $70
Castlevania $69
Megaman III $75
Robocop $75
Batman $75

Prince of Persia, Bill and Ted Adventure, Zeoth y casi 200 títulos más.
LLAMANOS Y AVERIGUA EL PRECIO.

ALQUILER DE CARTUCHOS ¡LOS ESPERAMOS!

¡JOYSTICK INALAMBRICOS $ 99.-!

Tenemos una lista de más de 15 hojas con los precios de todos los juegos de Nintendo que existen en el mundo. Si no lo tenemos en stock te lo traemos en 10 días.

OFERTA NOVIEMBRE:

1 Consola NINTENDO • 2 Joystick•
1 juego a elegir TODO POR $ 265
(OFERTA VALIDA AL CONTADO)
CON TARJETA $ 285

SI SOS LECTOR DE *ACTION GAMES* TRAE UNA COPIA DE ESTE AVISO Y TE HACEMOS ESTOS DESCUENTOS: 1 JUEGO 5% 2 JUEGOS 10% 3 JUEGOS 15% SOBRE LA LISTA EN EFECTIVO!

Ofertas limitadas hasta terminar stock.

PARA COTIZACIONES AL POR MAYOR, ATENCION A VIDEOCLUBES Y REVENDEDORES, LLAMAR AL 821-6030/59, INT. 2201, DE 10 A 22 HS.

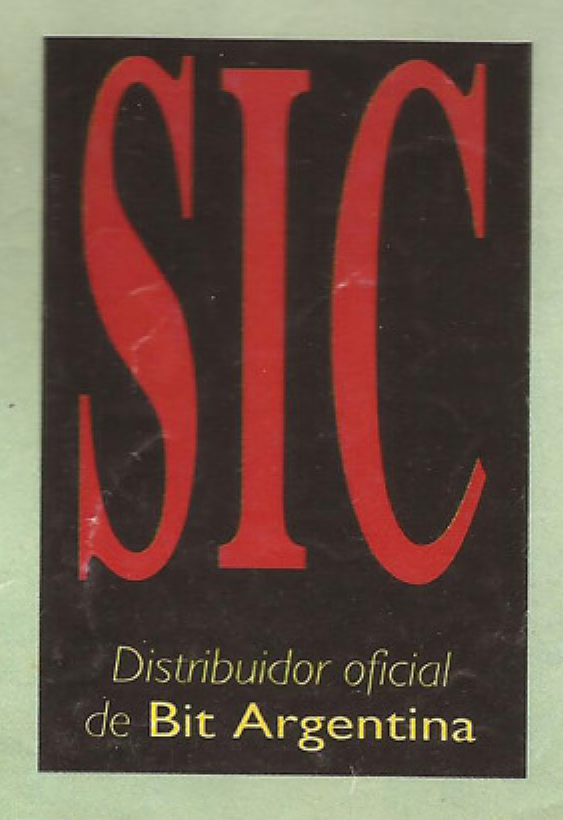
VIDEO JUEGOS

Todas las máquinas



Más de 500 títulos en stock

Service Especializado





Mar del Plata

Av. Luro 2976
Local Nº8 y
2º Piso Of. "A"
Tel/Fax: (023) 28343
Tel/Fax: (023) 93856

Rosario

San Nicolás 1111
Tel/Fax: (041) 307894



UN MUNDO DE VIDEOJUEGOS
BITGAME - SUPER BITGAME - GAME GEAR - MEGADRIVE - VIDEO RACER
ACCESORIOS DE TODOS LOS MODELOS
600 TITULOS EN CARTRIDGES
Importa, Distribuye y Garantiza
BIT
ARGENTINA
SERVICIO TECNICO: Av. Independencia 3485 - (1225) Capital Federal - Tel. 93-3080
YON LUKAS Productions